DVD +2 CD

WOLFENSTEIN: ET

4 PEŁNE WERSJE GIER

PRINCE OF PERSIA 3D

CONQUEST: FRONTIER WARS PL

PLANE CRAZY 2: CHAMPIONSHIP

Numer 10/2003 (91) Październik Cena 19 zł 90 gr w tym 7% VAT

CD-ACTION®

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

RECENZJE

MIDNIGHT CLUB 2
SZYBKA! WŚCIEKŁA! ŚWIETNA!

AQUANOX 2
SIĘGAMY DNA... I CIESZYMY SIĘ!

TEMAT NUMERU

CDA NAJEŻDŻA EA

nowa eXtra Klasyka GIER KOMPUTEROWYCH NADCHODZI!

Need for Speed Underground is a copywrite of Electronic Arts. Copywrite 2003

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

www.cdaction.com.pl
Nr 91 • Październik 2003 • 19,90 Zł
9 771426 291730 10

Wszyscy na pokład!
Przygoda na horyzoncie!

Ekscytujące bitwy morskie

Pasjonujące pojedynki na szpady

Egzotyczne wyspy, przepiękne widoki, tajemnicze skarby

Doskonała grafika i realistyczne efekty pogodowe

Piraci z Karaibów to niezwykła gra role-playing z elementami akcji. Dzięki niej przeżyjesz to, o czym dotąd mogłeś tylko marzyć! Teraz możesz wcielić się w prawdziwego wilka morskiego, którego życie jest pełne niesamowitych przygód. Nie czekaj – rzuć się w wir przygód już teraz!

Przenieś się w pełen niebezpieczeństw rejon Karaibów XVI-go wieku. Zostań kapitanem statku, zbierz załogę i ruszaj ku przygodzie! Pojedynkuj się na szpady o honor i bogactwo, badaj tajemnicze jaskinie pełne pirackich skarbów. Wypełniaj niebezpieczne misje lub zajmij się handlem rzadkimi towarami. Przeżyj sztorm na otwartym morzu, bierz udział w bitwach morskich. Przemierzaj tajemnicze, rzadko uczęszczane rejony Karaibów. Niesamowite przygody i legendarne skarby słynnych piratów czekają na Ciebie!

Bethesda Softworks a ZeniMax Media company

Ubi Soft

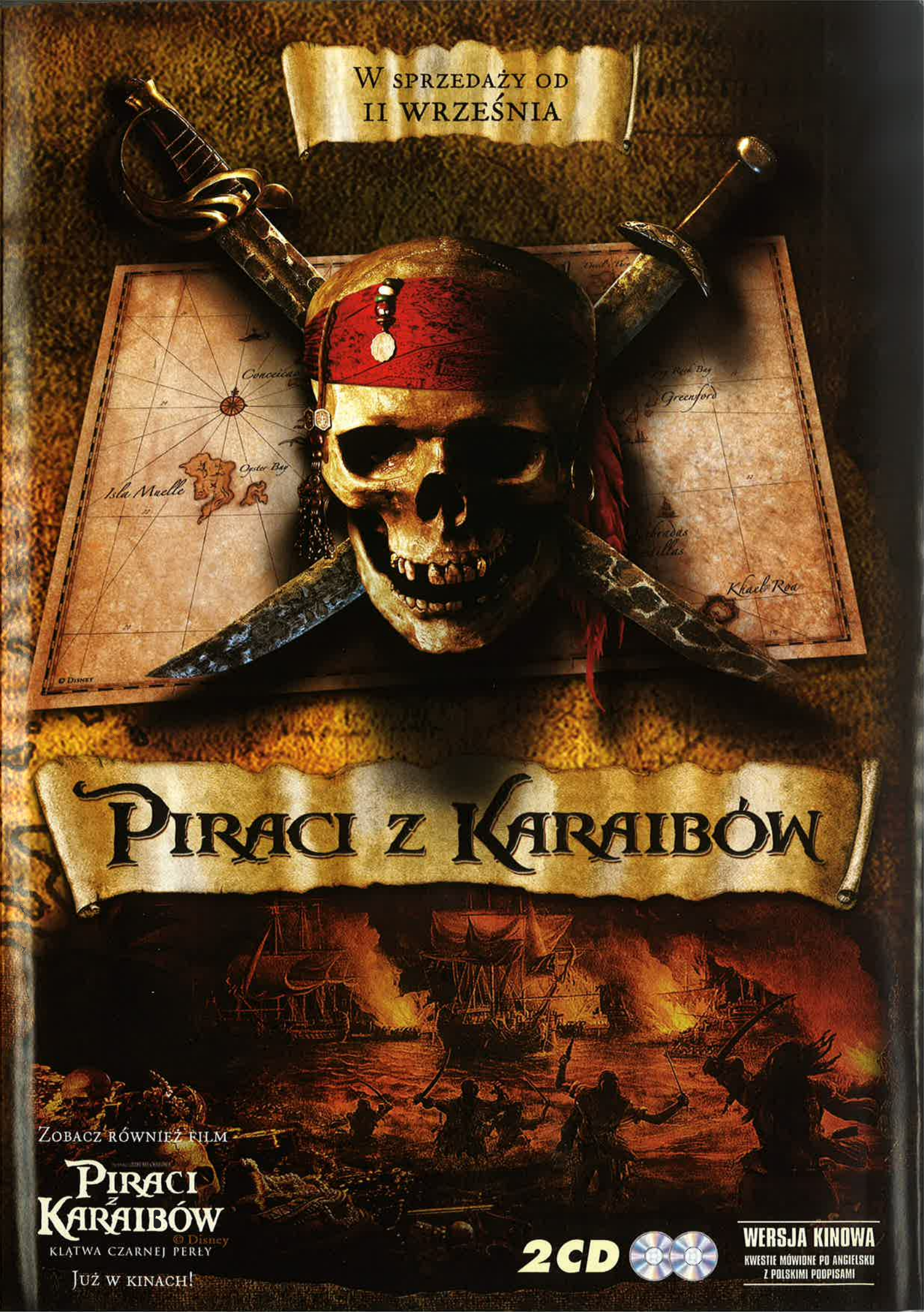
1C COMPANY

Disney Interactive

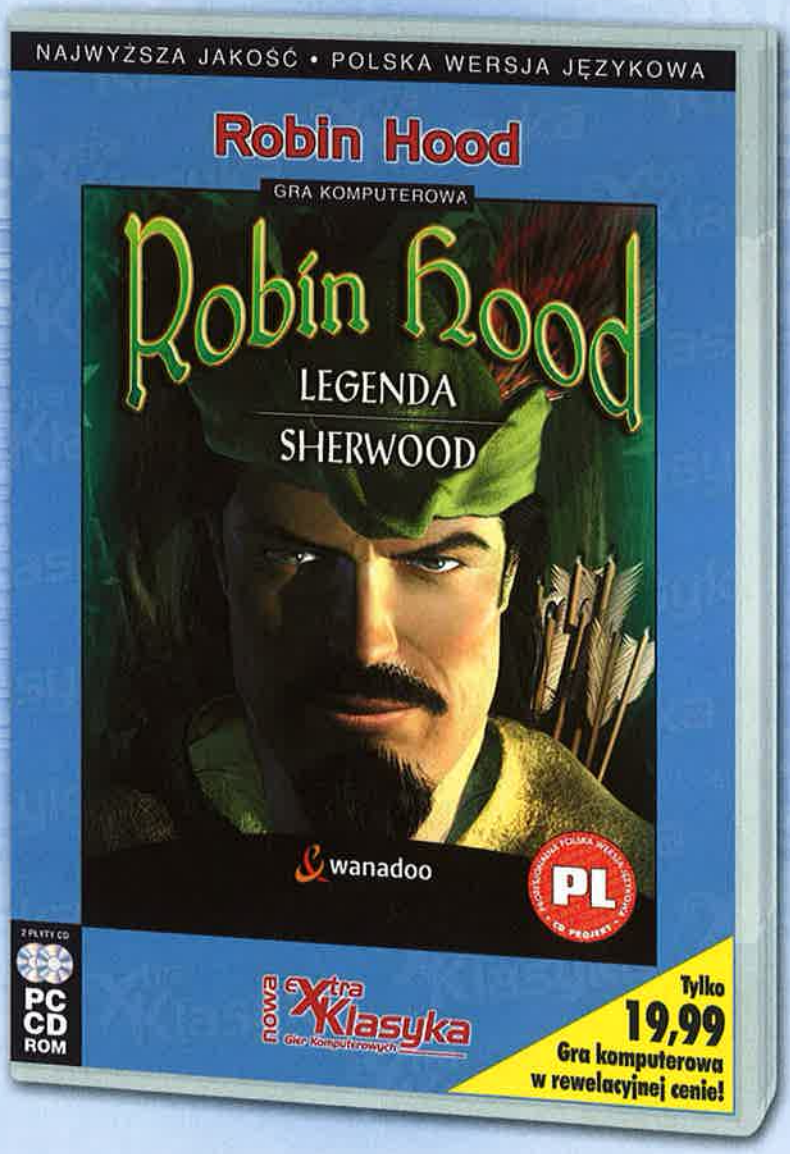
Akella

Profesjonalna polska wersja językowa i dystrybucja w Polsce CDPROJEKT

© 2003 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Elementy audio/video © 2003 Disney. Produkcja we współpracy z Akella Corp. i 1C Company. Bethesda Softworks, ZeniMax i towrzyszące im logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi ZeniMax Media Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Dystrybucja Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft i logo Ubi Soft są zarejestrowanymi znakami handlowymi Ubi Soft Entertainment.


W SPRZEDAŻY OD
11 WRZEŚNIA
PIRACI Z KARAIBÓW
ZOBACZ RÓWNIEŻ FILM
PIRACI Z KARAIBÓW
© Disney
KLĄTWA CZARNEJ PERŁY
JUŻ W KINACH!
2CD
WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU
Z POLSKIMI PODPISAMI

Już za kilka dni doskonałe gry w nowym wydaniu!



W serii Nowa eXtra Klasyka znajdziesz 20 doskonałych gier:

nowa eXtra Klasyka GIER KOMPUTEROWYCH

Capitalism 2 • Colin McRae Rally • Europa Universalis II
Fallout 2 • Fallout Tactics • Icewind Dale
Heroes of Might and Magic III + Armageddon's Blade
Heroes of Might and Magic III Shadow of Death
Might and Magic VIII • Panzer Elite • Planescape Torment
Rally Trophy • Robin Hood • Screamer Rally
Sea Dogs: Piraci • Test Drive 6 • The Longest Journey
Toca 2 • Warrior Kings • Worms Armageddon

Nowa eXtra Klasyka - dostajesz więcej!

Najlepsza seria gier komputerowych powraca

TERAZ !!!

nowe, starannie wybrane, doskonałe gry

niska, zawsze ta sama, rewelacyjna cena

tylko najnowsze, pełne, polskie wersje

w każdej grze drukowana instrukcja

dodatkowo pełna instrukcja na płycie

kompletny, kolorowy katalog gier

nowoczesna rejestracja elektroniczna

najwyższa, niespotykana jakość

stać Cię na to !!!

kup teraz, zagraj i wygraj

NAJWYŻSZA JAKOŚĆ • REWELACYJNA CENA • DOSKONAŁA ZABAWA

W SPRZEDAŻY OD 18 WRZEŚNIA!

Weź udział w konkursie „Mistrzowie eXtra Klasyki"
nieograniczona liczba nagród • nagrody gwarantowane dla każdego!
Nagroda główna: WSZYSTKIE NOWE GRY PRZEZ CAŁY ROK ZA DARMO!

Od 18 września szczegółów szukaj w grach z serii nowa eXtra Klasyka oraz na stronie www.cdprojekt.info

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

HYPER

Logitech

NEC/MITSUBISHI

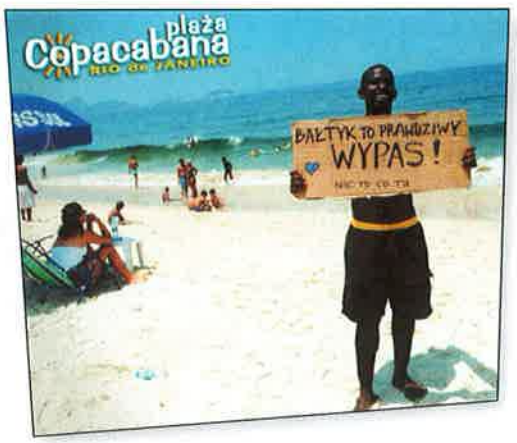
wp.pl
gry.wp.pl

Jasie Wędrowniczki

W najnowszym AR (tzn. w tym CDA) przeczytaliśmy podszyty lekko zawiścią list czytelnika. Tyczy się on tego, jak piękna i lekka jest praca redaktora CDA, jak wiele zarabiamy i podróżujemy.

Dyplomatycznie pominiemy dwa początkowe tematy - po co psuć Wasze piękne złudzenia - i skoncentrujemy się na podróżach. Faktycznie, podróżujemy ostatnio sporo. Najpierw Allor odwiedził siedziby EA (Kanada i USA) i podpatrywał, cóż tam panowie majstrują. Zadawał mnóstwo - nieraz niewygodnych - pytań i grał we wszystko, co nie wysypywało się przez co najmniej minutę. Efektem tej podróży jest Temat Numeru i utrata przez Allora 5 kg wagi wskutek rozmaitych, już niemających związku z grami, wydarzeń. No, ale na małego/chudego nie trafiło - odkuje się chłopak. Wszelako myślimy, że po lekturze sprawozdania z jego przygód (a nie umywa się to do tego, co przeżył Qn'ik, podróżując do Francji) będziecie nam tych podróży zazdrościć ciut mniej.

Drugim Jasiem Wędrowniczkiem stał się Czarny Iwan, który z kolei odwiedził panów z firmy Activision. Jego relacja, choć nie tak obszerna, również pojawiła się w tej edycji CDA. No i trzeci Jasiu, Ghostem zwany, wrócił z targów gier w Lipsku - ale relacja z tego wydarzenia dopiero za miesiąc, bo nie chcemy zamieniać CDA w pismo podróżnicze, głównie z reportażami w treści. Jeśli pominąć kilka monotonnych podróży na trasie Wrocław - Warszawa - Wrocław i te niewarte wzmianki do sklepu z napojami wysk... znaczy wyskoki do sklepu spożywczego - więcej w sierpniu nie podróżowaliśmy. Sami oceńcie, czy to dużo, czy mało jak na sezon wakacyjny. Zresztą nie ma czego zazdrościć. Nie ma to jak wakacje w Polsce. :)



Sezon ogórkowy nadal nam (nie)miłościwie panuje. Premier ciągle niewiele, ale np. Midnight Club 2, Aquanox 2, Great Escape, MotoGP 2 i Pirates of the Caribbean, o najnowszym symulatorze lotu rodem z Microsoftu nie wspominając - to gry, które przyprawiają o żywsze bicie serca i sprawiają, że zapominamy o prażącym za oknem słońcu i pracującej resztką sił klimatyzacji. Zresztą mimo upału i kanikuły zaczynają się już na świecie krzątanina i szum - bo do ECTS pozostało coraz mniej czasu (wiadomo, tam też będziemy). Daje się to wyczuć w powietrzu. Coś się dzieje, pojawiają się pierwsze przecieki. Za miesiąc zobaczycie tego efekty.

Za to już dziś widzicie, że znów pojawiły się dwie wersje CDA: z CD i DVD. Edycja DVD będzie wydawana coraz częściej - choć uprzedzamy pytania: prenumeratę edycji DVD planujemy raczej dopiero od początku nowego roku. A jeśli będzie to możliwe wcześniej, postaramy się, by ci, którzy już zaprenumerowali CDA z CD (lub właśnie chcą zaprenumerować CDA), mogli - jeżeli zechcą - „przesiąść" się bezboleśnie na wersję DVD. O tym jednak opowiemy szerzej, kiedy już wszystko będzie jasne i dopięte na ostatni guzik. Tych, co preferują wersję z CD, ciekawi zapewne sprawa, co z czwartym CD? Cóż, z pewnością jeszcze się pojawi - i to pewnie już wkrótce. Czwarte CD (bez zmiany ceny) traktowaliśmy jako rodzaj gadżetu czy może promocję CDA - a kto nam zabroni robić kolejne promocje? :)

Na zakończenie - chcecie troszkę wieści z branżowego podwórka? Jedno z pism o grach właśnie straciło wydawcę - redakcja się nie poddaje i szuka nowego. O jego dalszych losach poinformujemy, gdy sami będziemy coś konkretnego wiedzieli. Z kolei inne czasopismo zrobiło sobie (niespodziewane, bo niezapowiadane) miesięczne wakacje, podpakowało w tym czasie bicepsy - i ma wielkie plany na przyszłość. Nie ono pierwsze i nie ostatnie. Czas zweryfikuje szumne zapowiedzi.

Na rynku pojawił się też reklamowany na naszych łamach VIRUS. Niech Was nie zmyli nadruk „numer specjalny CDA". Pod tym szyldem pojawił się TYLKO numer zerowy Virusa. Jeśli pozwolicie mu się zainfekować, żyjątko będzie Was gryźć na własny rachunek. Życzymy powodzenia, bo to jeden z niewielu wirusów, który wywołuje radość i zadowolenie u większości zarażonych nim osób.

Ogólnie mamy w tym roku gorące lato - tak w przenośni, jak i dosłownie. Inna rzecz, że w momencie gdy czytacie te słowa, jesień zbliża się szybkimi krokami. Jednak - przynajmniej będzie chłodniej. Jesień to także koniec wakacji - wiemy, wiemy. Lecz cóż z tego, że kończą się wakacje? Będą przecież następne. I mamy nadzieję, że i w ich trakcie będziecie czytać CDA - który będzie już miał nadruk z trzycyfrowym kolejnym numerem...

Ale na razie życzymy miłej lektury numeru 91!

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

PS Aha. Kiedyś Wam obiecaliśmy zdjęcie całkowicie nagiej laski we wstępniaku. Zatem - proszę bardzo!

Nr 11/03 szukajcie w kioskach po 03.10.2003.

CD-ACTION

e-mail: cdaction@cdaction.com.pl
www.cdaction.com.pl

Nr 10/2003 (91)
październik 2003

REDAKCJA
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11

Redaktor naczelny Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali współpracownicy Daniel Bartosik, Sławek Błyskal, Łukasz Bonczol, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Paweł Musiałowski, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śniegoń

Redaktor techniczny Jacek Sawicki

DTP Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki

Korekta
Damian Bednarek

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes Witold Woźniak
Członek zarządu Jerzy Szulwic

Dyrektor wydawniczy Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu Maria Kardas

Dział reklamy
Dyrektor Katarzyna Jabłońska
Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych
Monika Walczak
tel. (22) 5163519
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Zespół
Maciej Szwajkowski
tel. (22) 5163517
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl

Jarosław Czujak
tel. (22) 5163544
e-mail: jaroslaw.czujak@bauer.pl

Koordynator ds. reklamy Aleksandra Blicharz, Beata Ciosek
tel. (022) 5163543
fax (022) 5163590
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD Tomasz Matusik
tel. (071) 341 99 11 w. 203

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Zespół
Anna Chojnowska tel. (022) 517 05 80
Iwona Chojecka tel. (022) 517 05 35
Marcin Ziółkowski tel. (022) 517 05 36
Agnieszka Przybylińska tel. (022) 517 05 33

Promocja prenumeraty
Magdalena Czerwińska tel. (022) 517 05 34

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

BAUER
www.bauer.pl

chad tucker
KIEROWNIK OPIEKI
NAD CZWORONOGAMI KYLIE MINOGUE
Lee
BEHIND THE SCENES
SINCE 1889
WWW.LEE.COM
Za kulisami od 1889 roku

Spis treści

Wstępniak 006
Zawartość Cover CD 018

TEMAT NUMERU
CDA w siedzibie EA Games 042

ZAPOWIEDZI
Conan 028
Massive Assault 036
Neuro 030
Racer 032
Rome: Total War 038
Silent Hill 3 040

BETA
Jak rozpętałem II wojnę światową 052
Lionheart 050
Lock On 051

RECENZJE
Aquanox 2 090
Battle Engine Aquila 064
Chaser 060
Droga do Indii 083
Empire of Magic 084
Galactic Civilization 094
Great Escape 076
MFS 2004 CoF 080
Midnight Club 2 070
MotoGP 2 068
Necromania PL 096
NTG Tennis 089
Odjazdowy Rajd 085
Pirates of the Carribean 074
Post Mortem PL 099
Rainbow Six 3: Raven... PL 098
Runaway 086

ŚWINKA
Worms Wars Story 109

NIE TYLKO GRAMY
Nie daj się oszukać 2 120

HARDWARE
Adaptec VideOh! DVD 137
Creative FX 5200 132
Creative PC-Cam 880 136
Goldpfeil P-LAN Modem 130
LG Flatron L1800P 133
LG GSA-4040B 129
Logitech Click! 134
Manta Turbo Office 136
NEWSY 122
Pentagram Photon 41 Zoom-3 134
Płyty główne z chipsetem I865PE 126
Pojedynek na szczycie (ATI Radeon 9800 Pro vs. Nvidia GF FX 5900 Ultra) 128
Ronin 215F 138
Samsung ML-1510 138
Samsung SyncMaster 152x 131
Thermaltake Giant II 135

INNE
Action Redaction 142
Activate 2003 104
FPP Zone 116
Gamewalker 058
Gry na Linuksa 110
Instrukcja do gry Conquest: FW 114
Instrukcja do gry Prince of Persia 3D 113
Kalejdoskop 014
Kaszanka Zone 100
Na Luzie 118
O grach inaczej 107
Okładka na Conquest: FW 12
Okładka na Prince of Persia 3D 10
Prenumerata 140
Tawerna RPG 115
Tipsy 146
VETO! 102

INDEKS GIER

Aquanox 2 090
Battle Engine Aquila 064
Chaser 060
Conan 028
Droga do Indii 083
Empire of Magic 084
Galactic Civilization 094
Great Escape 076
Jak rozpętałem II wojnę 052
Lionheart 050
Lock On 051
Massive Assault 036
MFS 2004 CoF 080
Midnight Club 2 070
MotoGP 2 068
Necromania PL 096
Neuro 032
NTG Tennis 089
Odjazdowy Rajd 085
Pirates of the Caribbean 074
Post Mortem PL 099
Racer 032
Rainbow Six 3: Raven... PL 098
Rome: Total War 038
Runaway 086
Silent Hill 3 040

HITY NUMERU

CDA w siedzibie EA

Nasz specjalny wysłannik przeniknął do tajnych kwater Electronic Arts (w Kanadzie i USA) i tam podglądał i pogrywał w tytuły, jakie szykuje dla was firma. A co widział i czego się dowiedział, o tym w obszernej relacji...

42

MotoGP 2

Hehe, w tym przypadku przytoczny popularne (kiedyś...) wśród naszych autorów wyrażenie „gra zrywa kaski z głów". Wszelako w odniesieniu do tej gry jest to najzwyczajniej szczera prawda...

68

Midnight Club 2

Kiedy PC-owiec mówi o grze "jakby z konsoli", najczęściej jest to – nie czarujmy się – wyraz pogardy. Jednak czasem trafiają się gry, które – mimo że są „jakby prosto z konsoli", po prostu wzbudzają zachwyt. Nawet u tych, którzy nie trawią podobnych klimatów. Zatem radzimy zainteresować się tym tytułem. To NAPRAWDĘ świetna gra – pod każdym względem.

70

Aquanox 2

I znów sięgamy dna – morza, w zręcznościowej symulacji (albo strzelaninie – można sobie wybrać) podwodnego myśliwca (i nie tylko). Efekty wizualne pierwsza klasa, choć sterowanie nieco udziwnione...

90

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

Adidas 9, Asus 21, CD Projekt: 1,2,3,4,5,11,17,19,23,25,27,29,31,33, Cenega 34,35, City Interactive 73, EXE 147, iiyama 139, LEE 7, LEM 97, Media-Tech 123, Megabajt 125, MSI 135,137,141, Multimedia Vision 129,131,133, NEC 148, Play 37, Reebok 13, Samsung 15, Virus 59, Wapster 93

> NEWTON
> EINSTEIN
> BECKHAM
> Opanuj prawa fizyki, a opanujesz grę.
> adidas.com/football
FOREVER SPORT
adidas

MEGAPAKIET
jesień 2003

SIECI KOMPUTEROWE
W DOMU, BIURZE, KLATCE SCHODOWEJ, NA OSIEDLU...

» Przewodnik od A do Z, praktyczne porady, bez żargonu

SZCZEPIONKA DLA TWOJEGO PECETA

» 10 programów antywirusowych

KROK PO KROKU Z PCF

» Stwórz zabawną grę we Flashu
» Ponad 30 projektów i ćwiczeń

KSIĄŻKA

TWORZENIE STRON WWW W PRAKTYCE

» Pierwsze kroki
» Warsztaty i ćwiczenia
» Poradniki
» Dla zaawansowanych i początkujących
» Materiały pomocnicze na CD

NA CD

PEŁNE WERSJE

IMAGE WEB PAGE CREATOR 3.3
Galerie graficzne w Internecie

LANGUARD S.E.L.M. 3
Bezpieczeństwo i tworzenie raportów w sieci lokalnej

JAVA MENUS AND BUTTONS
Tworzenie menu nawigacyjnych i przycisków w Javie

RÓB TO Z NAMI!
BAW SIĘ ROBAKAMI!!!

WORMS 3D

W sprzedaży od 31 października!

TEAM17 SEGA® PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

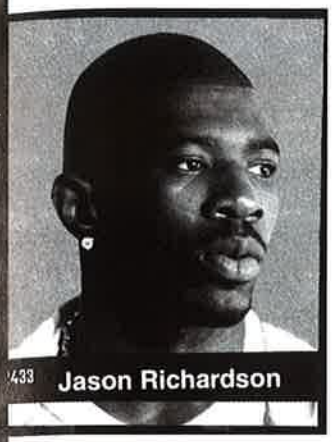
Worms 3D © 2003 Team17 Software, Team17 Software i Worms 3D są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Team17 Software Limited. Oryginalny pomysł Andy Davidson. Dystrybucja Sega Europe Limited na podstawie licencji.

OSTRO GRAMY
VIRUS™
CENA TYLKO 1.99 zł
My naprawdę ostro gramy
Nowy magazyn o grach komputerowych

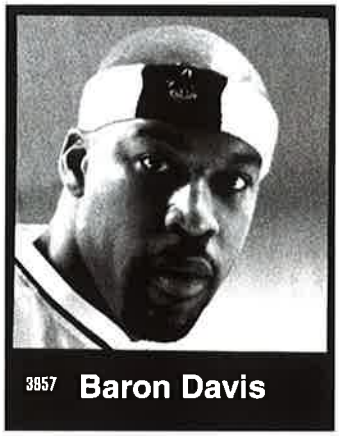
WHODUNIT.....KTO POPEŁNIŁ ZBRODNIĘ?

Przyłącz się do śledztwa!

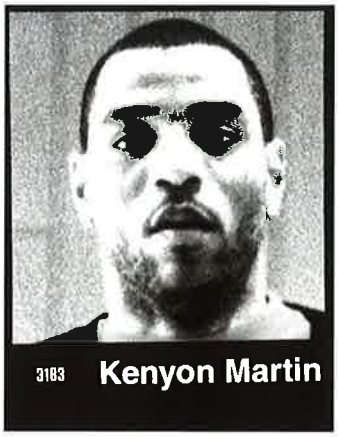
http://www.whodunit.rbk.com/plpol



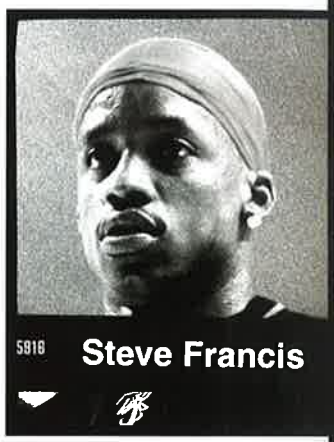
AKA "JRich"



AKA "BD"



AKA "K-Mart"



AKA "The Franchise"

Slamaze

Swagger II

Dunkadelic

- **BIAŁA PODLASKA** ul.Brzeska 4
- **BIAŁYSTOK** ul. Lipowa 4; ul. Malmeda 3; ul. Produkcyjna 64; ul. Sienkiewicza 7
- **BYDGOSZCZ** ul. Rejewskiego 3; ul. Fordońska 141
- **DĘBICA** ul. Rzeszowska 114
- **DĄBROWA GÓRNICZA** CENTRUM HANDLOWE Real, ul. Katowicka 1
- **GDAŃSK** ul. Spacerowa 48; ul. Szuberta 102A
- **GNIEZNO** ul. Warszawska 29
- **KONIN** ul. Chopina 19
- **KRAKÓW** ul. Floriańska 20; ul. Szewska 9
- **KROSNO** ul. Rynek 22
- **LUBLIN** ul. Krakowskie Przedmieście 36
- **ŁÓDŹ** ul. Orla 2/6; ul. Piotrkowska 71
- **MŁAWA** ul. Wigury 8
- **NOWY SĄCZ** ul. Jagiellońska 10
- **OLSZTYN** ul. Prosta 38; ul. Stare Miasto 28
- **OSTROŁĘKA** ul. Kilińskiego 29
- **OSTRÓDA** ul. Mickiewicza 13
- **PŁOCK** ul. Wyszogrodzka 140; ul. Tumska 14; ul. Świerkowa 10
- **POZNAŃ** CENTRUM HANDLOWE AUCHAN Swadzim; CENTRUM HANDLOWE Panorama, Górecka 30, lok. 26; ul. Szwajcarska 14; ul. Św. Marcin 28
- **PRZEMYŚL** ul.Mickiewicza 9
- **RZESZÓW** ul. Grunwaldzka 7; ul. Lisa Kuli 19
- **SANOK** ul. 3 Maja 11
- **SIEDLCE** ul. Wojskowa 16/18
- **SZCZECIN** ul. Krzywoustego 9-10 lok.1.9; ul. Ku Słońcu 67, ul. Mieszka I nr 73; ul. Bohaterów Warszawy 42
- **TARNÓW** ul. Szkotnik 1A
- **TORUŃ** Stary Rynek 36/38; ul. Grudziądzka 45
- **WARSZAWA** CENTRUM HANDLOWE Targówek, ul. Głębocka 15; Galeria Mokotów, lok. 605; Park Wola, ul. Górczewka 124 lok. S066
- **WŁOCŁAWEK** ul. Piekarska 5; ul. Warszawskiej 2/4/6
- **WROCŁAW** DOM TOWAROWY Renoma, ul. Świdnicka 40
- **ZAMOŚĆ** ul. Ormianska 13
- **ZIELONA GÓRA** ul. Bohaterów Westerplatte 9

ABOVE THE RIM

RBK

W SKRÓCIE:

Jeśli przy nazwie danego programu znajduje się znaczek DVD, oznacza to, że dany program znajduje się TYLKO I WYŁĄCZNIE na płycie DVD (nie ma go w wersji z 3 CD).

PEŁNE WERSJE

Wolfenstein: ET DVD
Plane Crazy 2: Championship
Prince of Persia 3D
Conquest: Frontier Wars PL

DEMA

Aquanox 2 DVD
Charlie's Angels X
Chaser
Galactic Civilization DVD
GhostMaster PL DVD
Great Escape, The DVD
Lionheart DVD
Magic Land, The
Midnight Club 2
MotoGP 2
Star Trek Elite Force 2 DVD
TRON 2.0 DVD

BONUSY

Action Mag #42
Adventure Zone #34
Baza danych (artykułów w CDA)
Bonus 1
Bonus 2
Conquest: FW PL instrukcja
Emu Kouncik #27
Esensja #27
EkstraBonus DVD
FAQ
FPP MegaZin #21
Komiks Zone
MP 3 Zone #07
Speed Zone #32
Sport Center #31-33
Strefa WWW #27

DODATKI DO GIER

Battlefield 1942 DVD
Ghost Recon DVD
GTA: VC Modern Mod DVD
Impossible Creatures DVD
Medal of Honor single missions
UT 2003 BonusPack DVD
Wolfenstein: ET edytor DVD

PATCHE

Battlefield 1942 1.3-1.4 DVD
Blitzkrieg 1.2 DVD
Championship Manager 4o8 DVD
Combat Mission BB nieoficjalne spolszczenie DVD
Frontline Attack 1.17 DVD
Omega Stone 1.10 DVD
ORB 1.03-04 DVD
Ravenshield 1.2-1.3 DVD
Restaurant Empire 1.14, 1.20 DVD
Rise of Nations 1.02 DVD
Salammbo DVD
Starsky & Hutch 1.31 DVD
TOCA_update PL DVD
Tomb Raider AoD v4.2 DVD
Vietcong 1.30 DVD
Warcraft 3 1.11 DVD
Warcraft 3 PL 1.06 DVD
World War II 1.0b

TRAILERY

Axle Rage DVD
Half-Life 2 (kilka różnych!) DVD
Homeworld 2
Mechminds DVD
Men of Valor DVD
Psychotoxic DVD
R6 Athena Sword DVD
Sacred DVD
Sam and Max DVD
Silent Storm 2 DVD
Sims 2 DVD
Stalker DVD
Starwolves DVD
TRON 2.0 DVD
UFO Aftermath DVD
Vampire tM: Bloodlines DVD
Vivisector DVD
XIII
XIII (Gunman) DVD

Uwaga!
Jeśli trailer nie odpala się lub np. odpala się tylko dźwięk (bez obrazu) - nie oznacza to, że płyta uległa uszkodzeniu. Jedynie tyle, że w waszym kompie nie ma niezbędnego do odtworzenia danego filmiku komponentu.

UŻYTKI

All Player - polski player do filmów
BS Play – player, ale nie polski
DirectX 9.0e
Quick Time 6.0 DVD
F_Prot_trial 3.13a DVD - program antywirusowy
Panda Platinium 7.0 DVD - inny antywirus
Słownik niem.-pol. [freeware] - chyba wszystko jasne?
Windows Media Player 9.0 DVD

INFO COVER CD INFO COVER CD INFO COVER CD INFO COVER CD INFO COVER CD

Wszelkie uwagi, opinie i sugestie dotyczące zmian i ulepszeń menu kierujcie emailami pod adres cdaction@cdaction.com.pl, z dopiskiem MENU.

Minilnstrukcja obsługi naszego menu na Cover CD

Istnieją dwie metody instalacji dema/programu:
1) Dwukrotnie klikamy nazwę danego dema/programu ALE - jeśli np. klikniemy raz, zjedziemy na inne dema i wrócimy do poprzedniego - klikanie już nie zadziała (zrobiono to specjalnie - jeśli się wam nie podoba takie rozwiązanie, dajcie znać). Wtedy pozostaje druga metoda.

2) Klikamy raz nazwę dema/programu, otwiera się menu, pod screenami widać belkę z napisem INSTALUJ (ew. ROZPAKUJ). Klikamy RAZ ową belkę - rozpoczyna się proces instalacji. (Uwaga: niektóre dema - szczególnie te duże - reagują czasem z kilkusekundowym opóźnieniem. Nie klikajcie zatem KILKA razy tej opcji, gdyż doprowadzi to do rozpoczęcia kilku kolejnych procesów instalacji owego dema, co zwykle kończy się smutno, tzn. instalki się sypią.)

3) Istnieje możliwość skonfigurowania niektórych elementów wybieralki. Aby tego dokonać, kliknij pionową belkę po prawej stronie menu (z napisem USTAWIENIA). Jeśli sobie życzycie, ustawienia te zostaną zapisane na HDD i będą przyjmowane za domyślne przy każdym kolejnym uruchomieniu naszej wybieralki.

4) Na Windows XP niektórych może razić specyficzny sposób, w jaki przesuwa się pionowy pasek menu. Pomoże na to wyłączenie opcji ANIMACJE w Ustawieniach Menu.

5) W przypadku niektórych programów, wymagających stworzenia nazwy katalogu, do którego będą rozpakowywane, stopień instalacji nie będzie podany w tradycyjnym okienku, a na górnej belce menu.

6) Jeśli z rozmaitych przyczyn wybieralka nie przypadła ci do gustu... No cóż, instaluj dema ręcznie i napisz nam, co jest z nią nie tak - uwagi postaramy się wykorzystać przy tworzeniu kolejnej wersji naszego menu.

Redakcja informuje, że:
•DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS_Vir z bazą danych z dn. 08.07.2003, Norton Antivirus 2001 i 2003 (baza z dn. 07.08.2003). Wirusów nie!!
•wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

Miłej zabawy!

Przypominamy, że:

gra/program w pełnej wersji

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która umożliwia grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGA 1! Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku dema może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

UWAGA 2! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często się okazuje, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Muzyka w menu:
Essential music Marcin Zając

SAMSUNG
MagicBright
SAMSUNG
SyncMaster 757MB
Exit
Highlight
MagicBright
pokonaj wszystkie przeszkody...
pokonaj wszystkie przeszkody
odlotowy odbiór
i wszystko jasne
Seria MagicBright
obejmuje modele: 957MB, 955MB, 757MB,765 MB,763 MB
SAMSUNG DIGITall
everyone's invited
infolinia: (22) 6079333
www.samsung.com.pl

Gatunek: **platformówka 3D**
Recenzja w CDA: **11/99**
Średnia ocena (35 recenzji) w Sieci: **70%**
Minimalne wymagania systemowe: **Win9x P233 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 8 MB**

UWAGA!
Gra robi problemy w Windows XP. Na niektórych konfiguracjach działa - na innych nie. Ryzyk - fizyk? :)

Fragmenty recenzji El General Magnifico

Nie masz chyba wśród starszych (doświadczeniem, nie wiekiem) graczy kogoś, kto nie znałby doskonałej gry Prince of Persia. Była to świetna platformówka 2D autorstwa Jordana Mechnera i firmy Broderbound Software, która zaskakiwała graczy doskonałymi - jak na owe czasy - animacjami bohaterów. Czepliwa muzyczka i całkiem niezłe efekty dźwiękowe ilustrowały wyczyny księcia, którego tron zagarnął zły czarownik i wezyr Jaffar. Zły wezyr wtrącił księcia do lochu, a zadaniem gracza było wyprowadzenie biedaka z ciemnicy. Podczas tej godziny książę skakał, biegał, spadał, wdrapywał się na rozmaite poziomy, otwierał zapadnie i w ogóle bohaterzył okropnie. Jak na owe czasy (rok 1990) gra miała znakomicie opracowaną grafikę.

8

- ⊕ ładna grafika i muzyka
- ⊕ grywalność
- ⊕ klimacik
- ⊕ mimo że to już trzecia część cyklu, nadal trzyma wysoki poziom
- ⊖ Bogiem a prawdą to nie ma...
- ⊖ ...może prócz tego, że trzeba mieć niezły refleks

I oto, znów dostajemy kolejną wersję przygód niezłomnego księcia, który - jak Francois Vidocq - specjalizuje się w ucieczkach z lochów. Gra nadal pozostała platformówką, tyle że zrobioną w konwencji 3D. Ale za to jak zrobioną!

Otwierający grę film zrealizowany został znakomicie - z lotu ptaka zbliżamy się do bajkowego pałacu, w którym w wielkiej sali młodego księcia i starego kalifa bawi jakaś hurysa. Taniec panny z mieczem zrobiono genialnie, dziewczyna jest jak marzenie o grzechu i porusza się tak, że skusiłaby nie tylko pustelnika - w końcu to wcale nie musi być trudne po tym, jak świątobliwy mąż tkwił na pustyni przez kilka lat - ale i szefa domu wiadomych uciech, co jest wyczynem nie lada. Zaraz potem okazuje się, że tancerka zamieszana jest w spisek - wybucha zamieszanie i... tak jest! Książę tradycyjnie ląduje w lochu! Jeszcze tylko szyderczy śmiech strażnika i gra jest twoja.

Gra, jak napisałem, w zasadzie nie różni się od innych tytułów TPP. Określenie „w zasadzie" jest jednak ogromnie pojemne - wśród wielu innych gier tego typu wyróżnia się ona niezwykle starannym opracowaniem graficznym i nawet w najgorszym wariancie (rozdzielczość 640 x 480) choćby lochy wyglądają urzekająco.

W sumie podczas rozgrywki zetkniesz się z kilkunastoma rodzajami przeciwników - od zwykłych gwardzistów po mocno niekiedy fantastyczne stwory. Ale twórcy gry dali twojemu bohaterowi możliwość walki kilkoma rodzajami broni - miecz, metalowa laska (dłuższa i skuteczniejsza, ale cięższa i trudniejsza w użyciu), dwa miecze (nieco krótsze i dające możliwość walki na dwu naraz frontach), a na odległość rażenia wrogów strzałami z łuku. Znajdą się też po drodze rozmaite magiczne napoje i artefakty. Walkę zaprogramowano znakomicie - broń ma własny ciężar i zasięg - trzeba ci się będzie natrudzić, by ją opanować i poznać jej możliwości. Walka nie sprowadza się - jak w przypadku wielu innych gier - do bezmyślnego naciskania jednego czy dwu klawiszów. Podczas poruszania się po labiryntach będziesz znajdował magiczne napoje - nie pij jednak niczego bez uprzedniego zapisania stanu gry, bo niektóre z napitków mają paskudne działanie. Są jednak i takie, które - na przykład - pozwolą ci przybrać wygląd strażnika, uodpornią cię na strzały, dadzą sakramencką krzepę lub pozwolą opaść niczym piórko.

Dodać też trzeba coś o ilustracji muzycznej - tworzy ona niepowtarzalny orientalny klimat gry. W ogóle dźwięki są tutaj ważne - nastawiaj często ucha, bo ogromnie sprzyja to przeżywalności. Gra z pewnością sprawi mnóstwo uciechy miłośnikom biegania po labiryntach.

PEŁNA POLSKA INSTRUKCJA - NA CD.
SKRÓT INSTRUKCJI - W CDA.
TIPSY - STR. 146

THE SETTLERS III ZA 29.99!

W sprzedaży od 17 września!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

2 płyty CD z grą oraz dodatkami: Nowe Misje i Misja Amazonek

Instrukcja do gry

DOBRA CENA • 29,99 ZŁOTYCH • DOBRA CENA

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • PL • CD PROJEKT

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Kultowa seria Settlers. Jesteś wybrańcem Boga – bohaterem, który ma poprowadzić swój lud - potężnych Rzymian, sprytnych Egipcjan lub odważnych Azjatów - ku chwale zwycięstwa i światowej dominacji. Czeka cię rozbudowana gospodarka, którą musisz rozsądnie zarządzać oraz oddziały gotowych na wszystko, okrytych stalą wojowników. Poprowadź swój lud do zwycięstwa. Kup eXtra Grę i poprzyj naszą szaloną ideę wydawania oryginalnych gier w bardzo niskich cenach. Szukaj eXtra Gry w każdym kiosku.

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY EXTRA GRA PREMIERY Z GRĄ COLD ZERO OSTATNI SPRAWIEDLIWY!

Już w sprzedaży 19,99 zł • wersja PL

eXtra Gra 100% Sportu Soccer Manager

Gatunek: strategia/RTS
Wymagania: PII 350, 64 MB RAM, 450 MB na HDD, akcelerator 8 MB
Recenzja w CDA: 01/2002
Średnia ocena (55 recenzji) w Sieci: 80%
Lokalizacja: pełna - napisy i głosy

Conquest: Frontier Wars PL

PEŁNA WERSJA

Fragmenty recenzji Gem. iniego

Pomysł usprawiedliwiający tytułowy podbój, czyli wojny graniczne, nie zachwyca. Ot, standard - kilka pokoleń w przyszłość ludzie znaleźli bezpieczny i wydajny sposób na gwiezdne podróże - poprzez łączące niewiarygodnie odległe fragmenty kosmosu robacze dziury (ang. wormholes). Pomysł nie jest nowy, podobnie zresztą jak sprawdzające się w grach komputerowych w 9 przypadkach na 10 znalezienie się - po przejściu przez wormhole - w samym środku wojny domowej odrażających Obcych.

Tło fabularne uważnym czytelnikom powinno się już kojarzyć z innym RTS-em, tj. StarCraftem. Rzeczywiście - podobieństwo do SC jest uderzające. (Twórcy gry nie kryją zresztą wcale fascynacji produktem Blizzarda.) Uwikłani przypadkowo w wojnę Terranie, Insektoidalne Mantis i „energetyczne" Calearons odpowiadają wiernie kanonicznej trójce: Terran, Zergów, Protossów. Rasy te nie są jednak na szczęście identyczne - ani z tymi starcraftowymi, ani nawzajem.

Nowatorstwo C: FW zawiera się w trzech rzeczach. Pierwszą z nich jest to, że to Fleet Based Real Time Strategy, a nie RTS – tu, rzeczywiście nie wystarcza postawić na dużą liczbę jednostek najsilniejszych - np. dreadnaughtów, tylko naprawdę niezbędne jest tworzenie flot. Nawet jednostki najsłabsze, np. istniejące od samego początku gry korwety jako jedyne dysponujące działkami przeciw myśliwcom, są niezbędne nawet potężnym dreadnaughtom! Pojęcie flot nabiera nowego znaczenia wtedy, gdy dowodzenie nad nimi obejmują... admirałowie - ktoś w rodzaju wirtualnych przedstawicieli gracza.

Drugą cechą szczególną C: FW jest to, że w obrębie jednego scenariusza niejednokrotnie przychodzi walczyć nawet na kilku (do 16) połączonych siecią wormholes mapach! Ten układ sprawia również, że znacznie łatwiej tu o ciekawą i wymagającą rozgrywkę - wyobraźcie sobie tylko Starcrafta, którego jedna misja toczy się w czterech różnych miejscach!

Dbałość o maksymalną prostotę i intuicyjność sterowania grą oraz jednostkami była zresztą, zdaje się, obsesją jej twórców.

Zapowiadany trójwymiar dotyczy jedynie jednostek - plansze są wciąż dwuwymiarowe. Wszystkim, czym dysponujemy, jest funkcja płynnego zbliżenia i obrotu obrazu o 90 stopni. I to, powiadam wam, w zupełności wystarcza. Nie sposób jednak nie zauważyć, że dzięki temu po prostu nie można się zgubić!

Koncepcja trybu multiplayer również przywodzi na myśl nieśmiertelne SC. Możliwa jest gra w dowolnej konfiguracji gracz - AI na planszach skirmishowych - tak w LAN-ie, jak i w Internecie.

Podstawę sukcesu C: FW stanowi, jak zwykle w real time strategy, mądre zarządzanie surowcami i produkowanymi budowlami oraz jednostkami. Tych pierwszych - surowców, są w grze trzy rodzaje: ruda, gaz i... ludzie. Znaleźć je można w postaci kosmicznych złóż - pasów asteroid, mgławic oraz dodatkowo na stanowiących „oś" baz - planetach; wreszcie - co ciekawe - w miejscu zniszczonych jednostek - tak własnych, jak i wrogich.

Jednostek w grze jest kilkanaście dla każdej rasy: od „konstruktorów" i „zbieraczy", poprzez korwety i kutry rakietowe czy... promy desantowe po niszczyciele i dreadnaughty. Nie są one niezmienne - w trakcie gry zmieniać się będą dzięki upgrade'om (aż 4 stopnie rozwoju!). To wszystko jednak w mniejszym czy większym stopniu było wcześniej. W czym zatem rzecz?

Bez najmniejszej wątpliwości Conquest: Frontier Wars jest nieliczną z wydawanych ostatnio gier, w której czuje się, że zespół ją przygotowujący przeniósł na projekt miłość do gatunku i nie wahał się wstrzymać daty premiery (ponad miarę nawet), kiedy czuł, że wciąż nie jest dopięta na ostatni guzik.

Conquest: Frontier Wars pozostaje tytułem bardzo, bardzo atrakcyjnym. I to nie tylko dla wielbicieli SC i pokrewnych, ale wszystkich tych, którzy lubią wymagającą rozrywkę. Bez wątpienia też już wkrótce zaroi się od bliższych i dalszych mutacji naturalnych rozwiązań dla Conquest: Frontier Wars, dla gatunku zaś - przełomowych.

PEŁNA POLSKA INSTRUKCJA - NA CD.
SKRÓT INSTRUKCJI - W CDA.
TIPSY - STR. 146

8

⊕ admirałowie
⊕ problem zaopatrzenia
⊕ scenariusze rozgrywane nawet na 16 mapach!

⊖ niejasne wrażenie, że mogło być lepiej...
⊖ w solowych misjach tylko 1 rasa do wyboru

PEŁNA WERSJA

Plane Crazy: Championship Edition

Starsi stażem czytelnicy CDA zapewne pamiętają pełną wersję Plane Crazy - czyli zręcznościówki, w której ścigamy się samolotami (nisko lecącymi nad ziemią....). Do tego - uzbrojonymi. Teraz, po paru latach, macie jej zmodyfikowaną wersję.

Może to nic nadzwyczajnego - ale gra, mimo że zajmuje 100 MB na HDD (a więc mniej niż typowe demko), daje naprawdę sporo niezłej zabawy w kilku różnych trybach. Spróbujcie, a nie będziecie żałować.

Gatunek: akcja/arcade
Wymagania: P233, 32 MB RAM, Win9x/00/ME/XP, akcelerator

PEŁNA WERSJA

Wolfenstein: ET

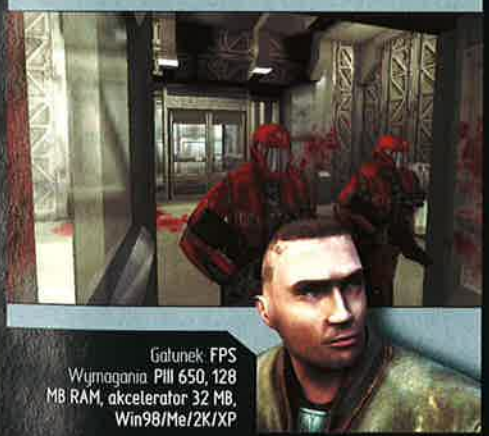
No, co ja będę pisał - miesiąc temu gra dostała 10/10, dziś jest na DVD-ku. Zainteresowanych większą ilością informacji o tej grze odsyłam do nr 09/03. Zresztą co tu czytać - po prostu trzeba siąść i grać do upadłego - naturalnie pod warunkiem, że masz dostęp do Netu (i to dobry dostęp) albo kumpli do gry po sieci lokalnej. Powodzenia i wielu fragów.

DVD

Gatunek: FPS online
Wymagania: P2 600, 128 MB RAM, Win9x/00/ME/XP, akcelerator 32 MB

Chaser

I jeszcze jeden niezły FPP. Jego recenzję macie w tym numerze CDA. Demo zajmuje 193 MB i oferuje tutorial + 1 misję.



Gatunek: FPS
Wymagania: PIII 650, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB, Win98/Me/2K/XP

MotoGP 2

Symulator jazdy motocyklem. Recenzja gry w tym CDA. Tryb quick race: 1 trasa, pogoda do wyboru, trzech motocyklistów (do wyboru). Szybkie, dynamiczne, ostre. Warto! 91 MB na HDD.

Klawiszologia
W menu
Num 2/4/6/8 - obroty i zoom motocykla

W grze
Kursory - sterowanie
C/D - pochylanie się w przód/tył (przez kierowcę)
X/Z - hamulce przednie i tylne
W - ujęcia kamer
Q - zerknij za siebie

Gatunek: wyścigi
Wymagania: PII 450, 128MB RAM, akcelerator, Win98/Me/2K/XP

The Great Escape

Opowieść na motywach filmu o tym samym tytule. A treścią obrazu jest próba ucieczki z obozu jenieckiego. Gra wprawdzie koncentruje się na jednej osobie (w przeciwieństwie do filmu), ale ma podobny klimat. Ba - ma nawet cut-scenki będące „miksem" starego już filmu i renderowanych scenek. Swoją drogą, intro w demie jest paskudne - mam nadzieję, że to efekt zabiegów mających zmniejszyć objętość dema. (I tak zajmuje 306 MB na HDD.) Jako że w tym CDA jest recenzja gry, możecie sprawdzić, czy miałem rację. Demo oferuje dwie pełne misje. Jedna rada - siłą tu nie wygracie. Kombinujcie!

Klawiszologia
W/S - naprzód/wstecz
,/. - lewo/prawo
A/D - strafing
Q - idź
Spacja - stój/kucnij/padnij
LCTRL - skradaj się
Num 0 - ognia/uderz
LMB - jw.
E - akcja
RMB - tryb FPP
F - inwentarz

DVD

Gatunek: TPP/FPP/akcja
Wymagania: PII 500 MHz, 128 MB RAM, WinXP/2000/ME/98, akcelerator 16 MB

NAJWIĘKSZE HITY Z
Codemasters
JUŻ W KAWIARENKACH INTERNETOWYCH*

Super dynamiczne rajdy samochodowe z Colinem McRae w roli głównej.

Niezwykle realistyczne wyścigi samochodowe.

Super tajna operacja w nowej części gry taktycznej.

GRAJ LEGALNIE

*Od października najlepsze gry z Codemasters dostępne również z licencją dla kawiarenek internetowych.

Szczegóły dotyczące zakupu licencji:
www.cdprojekt.info/kawiarenki

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT
Codemasters GENIUS AT PLAY

Ghost Master PL

Bardzo ładnie spolszczona symulacja... straszenia. W tej misji musicie wystraszyć dziewczyny z żeńskiego akademika. (Ta sama misja może też być „zaliczona" jako tutorial.) Sporo humoru, dużo niezłej zabawy. Zwróćcie uwagę na nazwiska dziewczyn... i duchów. 210 MB na HDD. Recenzja gry w sierpniowym CDA.

DVD

Gatunek: sim
Wymagania: P2 450, 128 MB RAM, WinXP/2000/ME/98, akcelerator 16 MB

Star Trek Elite Force II

Pewnie pamiętacie to z poprzedniego CDA - twórcy w podzięce za doskonały FPS wylecieli z pracy. Ot, wdzięczność... Ale wróćmy do gry, a właściwie dema. Zawiera ono dwa levele: Attrexian Station i Attrexian Colony. 140 MB na HDD.

DVD

Gatunek: FPS
Wymagania: P3 600, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB, Direct X 9.0, Win98/ME/00/XP

Charlie's Angels Angel X

„Mordobijka drogi". Zatem - idziesz przed siebie i kasujesz kolejnych wrogów. Za wiele ich ostatnio na PC nie ma, więc cieszmy się tym - co jest. Gra nie oferuje specjalnie dużo możliwości - sam fakt, że postacią sterujemy wyłącznie myszką, nie pozwala na zastosowanie zbyt wyrafinowanych technik czy kombosów (ale jest za to coś w rodzaju matriksowego bullet time'u). A - czy mówiłem, że sterujemy panienką? No, ale to już wynika z tytułu. Demo oferuje trening - ale dość rozbudowany i ze sporą ilością przeciwników. Jak na 26 MB - nie jest źle.

Gatunek: akcja
Wymagania: PIII 733, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB, Win98/Me/2K/XP

The Magic Land

Hm... to zabrzmi jak prowokacja - ale czy wyobrażacie sobie skrzyżowanie gry RPG z Pac-Manem? Jeśli nie - zapraszam do zagrania w demo. Naturalnie „cRPG" należy tu traktować z pewnym dystansem - ale... 6 parametrów, questy, specjalny tryb bitewny... to nie w kij dmuchał. No, po prostu jest to RPG :) oldschoolowe, śmieszne, nieco prymitywne - ale sympatyczne. Troszkę mi „śmierdzi" grami, jakie pamiętam z Amigi (ta muzyka). Dla mnie jednak - jest to komplement dla dema gry. Zajmuje 37 MB i zawarto w nim instrukcję. Zajmuje 3/4 pierwszego aktu (cała gra to 3 akty, więc nie jest źle...).

Gatunek: cRPG/akcja
Wymagania: P2 400, 64 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP, akcelerator, DirectX 8

Midnight Club 2

Właściwie trudno zdefiniować, czym jest ta gra - w sumie to jakby coś pomiędzy... hm... Crazy Taxi zmiksowane z filmem „Fast and Furious"? Zresztą odsyłam do recenzji tej gry w tym numerze CDA. Wiem jedno - do tej pory wszelkie zręcznościowe ścigałki, w tle z techno albo hip hopem (i to w takim ewidentnie murzyńskim wydaniu) - szybko mnie nużyły. A ta? Ta mnie zachwyciła i zafascynowała. Do tego stopnia, że przypaliłem zupę, którą miałem odgrzać (tzn. pilnować, gdy się podgrzewała) - a zdarzyło mi się to pierwszy raz w życiu. Ale nic nie poradzę - ta gra ma COŚ. Do tego oferuje naprawdę niezłą grafikę. Zajmuje 250 MB na HDD, ale oferuje przy tym dość sporo: grę w Necie i tryb single, a w nim 3 tryby misji (m.in. coś w rodzaju deathmatchu, dokładniej - rozgrywkę w trybie capture the flag). Co prawda, wszystkie trzy są na tej samej mapie, ale to nie przeszkadza. Do tego 2 samochody i motocykl. Szkoda tylko, że nie ma możliwości jazdy z widokiem z kokpitu. Można wejść w tryb FPP - ale bez kokpitu... I tak warto! Recenzja gry w tym CDA!

Uwaga!
Nie panikować, jeśli po odpaleniu dema zobaczycie biały tekst na czarnym tle - pozornie nic się nie dzieje. Odczekajcie cierpliwie, a gra się uruchomi!

Gatunek: samochodówka/akcja
Wymagania: PIII 800, 128 MB RAM, 32 MB (GF2, Radeon), DirectX 9, Win98/Me/2K/XP

Lionheart

No i doczekaliśmy się - w końcu jest demo jednej z najbardziej wyczekiwanych gier RPG ostatnich miesięcy. Do tego zrobione tak, by nie psuć przyjemności grania w pełną wersję. Jednocześnie pozwala się zapoznać z atutami gry. Demo zajmuje 270 MB. Warto zwrócić uwagę na muzykę - niby nic nadzwyczajnego, a bardzo wpada w ucho. Więcej o tej grze powinno być w dziale „za 5 12" w tym numerze CDA. W demie są trzy mapy dzikich obszarów i jedna podziemi. Fabuła: zmieniono treść dema, aby nie psuło ono przyjemności grania w pełną wersję gry. Scena początkowa jest ta sama, ale reszta i główny wątek dema zmienione. Dość mocno każe się ono skupić na walce - jedno główne zadanie, które jest dość proste - i szansa na zrobienie kilku pobocznych. Wydaje mi się, że wszystkie umiejętności znalazły się w demie, łącznie z czarami.

DVD

Gatunek: cRPG
Wymagania: PIII 700, 128 MB RAM, Win98+

Galactic Civilization

Lubisz Master of Orion? Zagraj w to - kosmiczna strategia 4 x E (explore, expand, exploit and exterminate) dla prawdziwych twardzieli. Innym odradzam z nią kontakt, bo dostaniecie kompleksu niższości i zwątpicie w własne IQ albo choć zniesmaczycie się dość „surową" oprawą audio-wizualną. Ale zaprawdę powiadam wam - dobra strategia wcale nie musi mieć ekstra grafiki, by być dobra. I tu macie tego dowód. Recenzja gry - w tym CDA.

DVD

Gatunek: strategia turowa
Wymagania: PII 400 MHz, 128 MB RAM, WinXP/2000/ME/98, akcelerator 4 MB

Aquanox 2: Revelation

Doskonałe połączenie gry FPP z symulatorem (niezbyt skomplikowanym) podwodnego myśliwca. Bardzo efektowne wizualnie. Recenzja - w tym numerze CDA. Demo zawiera 2 misje Instant Action i fragment kampanii (6 misji!). W zależności od preferencji możecie w to grać jako FPS albo symulator. 555 MB na HDD.

DVD

Gatunek: FPS/sim
Wymagania: PIII 750 MHz, 128 MB RAM, Win98/ME/2k/XP, akcelerator zgodny z DirectX 8.0

TRON 2.0

Gra akcji na motywach kultowego (dla wielu) filmu s.f. Dla fanów cyberpunka - programista zostaje przeniesiony do wnętrza komputera i walczy o życie z programami. Demo oferuje słynny wyścig „świetlnych motocykli" (light-cycles) (tutorial i jedna misja) tudzież walkę na arenie za pomocą dysków. Fani filmu wiedzą, o co chodzi - reszta może sprawdzić. 481 MB na HDD. Podane tu wymagania sprzętowe traktujcie jako MINIMALNE...

Uwaga!
W katalogu z demem jest obszerny manual (plik TRON).

DVD

Gatunek: akcja 3D
Wymagania: P3 500, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB z T&L, Win98/Me/00/XP, DirectX 9.0

BONUSY

Action Mag #42 - doskonały mag o wszystkim: od kulinariów po Strefę 51; możecie nie tylko go czytać (setki tekstów!), ale i tworzyć - dla myślących...
Adventure Zone #34 - w numerze rozwiązanie AOL-ai i porcja nowych zagadek serwowana przez redakcyjnego speca; gwoździem programu jest świetny Wygaszacz emulujący kod Matriksa w pełnym 3D - naprawdę trzeba to zobaczyć; nie zabraknie też recenzji najnowszych gier
Baza danych (artykułów w CDA)
Bonus 1
Bonus 2
Conquest: FW PL instrukcja
Emu Kouncik #27 - dla fanów emulacji i grania na PC w gierki z innych platform
Esensja #27 - rewelacyjny mag poświęcony s.f., fantasy, komiksowi - polecamy!
ExtraBonus DVD - m.in. wieeelki mag (revolter), zabawne filmy, therme-packi, ikony, screensavery
FAQ - najczęstsze pytania (do redakcji) i odpowiedzi; tamże słownik gracza - dla początkujących
FPP MegaZin #21 - jak zawsze - coś dla fanów gier FPP
Komiks Zone - a tu coś, czego żaden maniak komiksów nie powinien ominąć
MP 3 Zone #07 - w środku duża dawka newsów, kilka bardzo dobrych artykułów (nie tylko o empetrójkach) i całkiem niezłe recenzje płyt; oprócz tego oczywiście sporo skinów do Winampa i parę innych plików
Speed Zone #32 - dla maniaków 4 kółek - tak wirtualnych, jak i prawdziwych
Sport Center #31-33 - SportCenter nie gościł na łamach CDA od trzech numerów... trzeba to naprawić :) - niniejszy numer jest jednym z największych w historii magazynu - samych recenzji i felietonów jest tu grubo ponad 50, a są jeszcze nowe kąciki... tego żaden fan sportu przegapić nie powinien
Strefa WWW #27 - webmasterze/fanie Internetu - to dla ciebie!
Tawerna RPG #44 - jak zawsze duuużo o grach RPG/cRPG/Fnatasy itp., itd.

www.asus.com

Najszybsza na świecie nagrywarka CD-RW 52x
Z niesamowitymi parametrami!

Jako pierwsi przedstawiamy napęd CD-RW
zapisujący płyty CD-R z prędkością 52x i CD-RW 32x

52X
World No.1
ASUS

52X
32X / 52X
Rewrite Read

CRW-5232A

- Wielofunkcyjność: 52x CD-R / 32x CD-RW / 52 x CD-ROM
- Zapis ze stałą prędkością kątową (CAV)
- Szybka ekstrakcja Audio (max. 52x) i VCD
- Technologia DDSS II, eliminująca wibracje i hałas
- Technologia AI Auto Speed Adjustment, dopasowująca prędkość odczytu do rodzaju i jakości nośnika
- Obsługa standardu Mt. Rainier
- Certyfikat kompatybilości z Windows XP
- Unikalny projekt obudowy, uniemożliwiający dostanie się kurzu do urządzenia i redukujący hałas
- Najnowsze oprogramowanie Nero, czysta płyta ASUS CD-R oraz CD-RW

DDSS II
2nd Generation
Double Dynamic Suspension System

FlextraSpeed™
Optimal Writing
Speed Adjustment Technology

FlextraLink™
Buffer Underrun
Errors Prevention Technology

safe buy award

TAIWAN SYMBOL OF EXCELLENCE WINNER

AB S.A.
ul. Koscierzynska 32
51-416 Wroclaw
Tel: 071 3240517
Fax: 071 3240583
www.ab.pl

ABC Data/Actebis PL
ul Annopol 3
03-236 Warszawa
Tel: 022 6760900
Fax: 022 6141616
www.abcdata.com.pl

INCOM SA
55-075 Bielany Wroclaw
ul. Kolejowa 3
Tel: 071 3588000
Fax: 071 3588088
www.incom.pl

Job Vacancy:
Sales Representative
Send your resume to
patryk_wang@asus.com.tw

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

Ultima X: Odyssey - online

Wiemy już, czym będzie Ultima X Odyssey - tytuł, który nie tak dawno temu spowodował niewielkie rozruchy wśród fanów klasycznych Ultim widzących w nim dziesiątą część tej role-playing wszech czasów oraz maniaków gier online - upatrujących w nim faktycznie tworzonego następcy Ultimy Online. Mówiąc najprościej - powody do radości będą mieć ci drudzy. Więcej o samej Ultimie X - wkrótce.

www.eaxevent.com

1503 A.D. multiplayer

Niemiecki Sunflowers potwierdził informację, jakoby już wkrótce, bo po zakończeniu testów, 1503 A.D. - The New World, prequel popularnego strategicznego Roku Pańskiego 1602, wzbogacić się miał o tryb multiplayer.

www.anno1503.com

Arxel Tribe - co dalej?

Sytuacja francuskiego Arxel Tribe, twórców m.in. Hitchcocka, Casanovy i Mistmare'a - przypomina troszkę popularne powiedzenie: jak nie umrze, to żyć będzie. Z jednej strony, z wiarygodnych źródeł płyną informacje o ich zgonie, z drugiej - jego twórcy, zapewniając o silnym poparciu ze strony firmy matki - twierdzą, że pogłoski o ich śmierci są cokolwiek przesadzone.

Po uwzględnieniu faktu, że niewielu jest w stanie przeżyć własną śmierć, wstrzymujemy się z oceną solidności tej wspomnianej bazy. W gruncie rzeczy nie wiadomo, czy zapowiedziana parę dni wcześniej listopadowa premiera Hannibala, komputerowej adaptacji książkowo-filmowego „Milczenia Owiec", w ogóle się odbędzie.

www.arxeltribe.com

Full Throttle - R.I.P.

LucasArts poinformował ustami własnego szefa - Simona Jeffery'ego, że sequel Full Throttle - Hell of Wheels, odłożony został bezterminowo na półeczkę. Powodem tej nieoczekiwanej decyzji jest fakt, że nie prezentował się on w sposób godny nazwy Full Throttle i byłby jedynie potwornym rozczarowaniem dla fanów Bena i jego przygód... Cóż, przynajmniej uczciwie postawiono sprawę.

www.lucasarts.com

CVO: Covert Vampire Operations

Coraz śmielej poczynające sobie z pecetami Konami obiecało, że także w przypadku CVO: Covert Vampire Operations spodziewać się można wersji na najstarszą platformę sprzętową. Pomysł CVO wywodzi się z komiksowej serii, w której założeniem jest istnienie supertajnej komórki rządowej zajmującej się kontrwywiadem i akcjami o najwyższym priorytecie dla bezpieczeństwa narodowego. Nie było w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że składa się ona z wampirów...

www.konami.com

VUG i Gamebryo 3D

Vivendi Universal Games to kolejny szczęśliwy (w najbliższym czasie przekonamy się - jak bardzo) nabywca licencji Gamebryo 3D - technologii, dzięki której zaistniały m.in. Morrowind i Freedom Force.

www.vugames.com

BioWare i Obsidian

Niejednokrotnie już informowaliśmy o problemach nękających podległe Interplayowi Black Isle Studios - twórców m.in. serii Fallout, Icewind Dale, Planescape: Torment. Powracamy do sprawy, by powiadomić, że eksmieszkańcy Czarnej Wyspy, w tym jej założyciel i wieloletni szef Feargus Urquhart (ale także Chris Avellone, Chris Parker, Darren Monahan i Chris Jones), raz jeszcze postanowili połączyć siły w zbożnym celu tworzenia wyśmienitych gier role-playing. Co przy tym ciekawe, nowe studio (Obsidian Entertainment) zdołało uzyskać wsparcie giganta role-playing - BioWare, które najprawdopodobniej zakontraktuje je do stworzenia kolejnej odsłony któregoś z własnych tytułów.

Historia Black Isle, BioWare i Obsidianu jest, nawiasem mówiąc, kolejnym przykładem działania koła fortuny i węża historii chwytającego własny ogon. Nie tak przecież dawno temu, bo w 1997, potężne Black Isle Studios pomagało stawiać w nim pierwsze kroki firmie BioWare podczas produkcji gry ze skromnym tytułem Baldur's Gate. W chwili obecnej zaś szczątki Black Isle zmuszone są prosić o podobną pomoc dawnych uczniów...

Hidden & Dangerous II - nowe obrazki

Twórcy Mafii - Illusion Softworks, powracający do wojenno-taktycznych korzeni w Hidden & Dangerous II, prezentują kolejne screenshoty wprost z gry. Nie ma wątpliwości - jej bohaterowie będą jeszcze bardziej 'hidden' (ukryci) niż poprzednio. Dosłownie - nic w tej trawie nie widać...

Hidden & Dangerous II uderzą najpewniej jeszcze w tym roku.

www.hidden-and-dangerous.com

Greame Devine opuszcza id

Greame Devine, jedna z legend branżowych - znany z horrorów The 7th Guest i The 11th Hour, a do niedawna kierownik produkcji DOOM 3, opuścił id Software, aby znaleźć zatrudnienie u twórców serii Age of... Ensemble Studios. Powody tej niezwykłej decyzji nie są znane.

www.idsoftware.com

Podział dóbr 3DO

Informowaliśmy już o bankructwie 3DO, wydawcy od lat związanego z role-playową serią Might & Magic i ultrapopularną (do trójki włącznie) strategią turową - Heroes of Might & Magic. Powracamy do tego spektakularnego upadku, by powiadomić o losie gier (a przynajmniej tytułów), jakimi dysponowało 3DO. Te bowiem najpewniej nie przeminą wraz z nim. Jak się okazuje, do aukcji m.in. o Heroes of Might and Magic, Four Horsemen of the Apocalypse, Street Racing Syndicate, High Heat Baseball, Army Men, Jacked stanęły Microsoft, Ubi Soft, Eidos, JoWood, Namco, Turbine, and Crave. O dalszych losach każdej z serii będziemy informować na bieżąco.

www.3do.com

CD PROJEKT
ZŁOTE EDYCJE

ZŁOTA EDYCJA TO SPECJALNE WYDANIA NAJWIĘKSZYCH HITÓW Z LAT 2002 I 2003. TAKIE GRY JAK WARCRAFT III, NEVERWINTER NIGHTS, THE ELDER SCROLLS III MORROWIND, CZY HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV. TO GRY-LEGENDY, TO NAJWYŻSZA JAKOŚĆ W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ, W CENIE 99,90. UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ O KULTOWE GRY ZE ZŁOTEJ EDYCJI!!

W sprzedaży od 11 września

3 CD

Złota Edycja Morrowind

The Elder Scrolls III: Morrowind to jedna z najlepszych gier RPG wszech czasów. Należała do wielkiej trójcy RPG firmy CD Projekt.

Teraz w Złotej edycji dostępna wraz z pierwszym oficjalnym dodatkiem The Elder Scrolls III: Tribunal, który zapewnia wiele godzin dodatkowej zabawy w atrakcyjnej cenie 99,90 zł!

W sprzedaży od 9 października

4 CD

Złota Edycja Heroes of Might and Magic IV

Heroes of Might and Magic IV to największy przebój roku 2002. Jeśli jeszcze nie posiadasz tej gry w swojej kolekcji, to już wkrótce będziesz miał niepowtarzalną okazję, aby to zmienić!

W Złotej Edycji Heroes IV będzie dostępne z oboma oficjalnymi dodatkami The Gathering Storm oraz Winds of War w super cenie 99,90 zł!

Złota Edycja Warcraft III

W sprzedaży od 13 listopada

3 CD

Złota Edycja Neverwinter Nights

W sprzedaży od 13 listopada

6 CD

Wszystkie znaki należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Hitman 3: Contracts - oficjalnie

Eidos potwierdziło oficjalnie dobiegające nas wcześniej pogłoski o trzeciej części „przygód" Tobiasa 'Hitmana 47' Reipera. Jednocześnie, wraz z ujawnieniem podtytułu gry - Contracts, przyznano, że pojawi się on już w 2004 r. Przygotowaniem Hitmana do zleceń związanych z trzecią częścią gry zajmie się, tak jak poprzednio, duńskie IO Interactive.

www.ioi.dk

Fire Warrior w październiku

Duet Kuju-THQ poinformował, że premiera Fire Warriora - first person shootera rozgrywającego się w świecie Warhammer 40.000, odbędzie się już we wrześniu w Stanach i w październiku - w Europie. Jeśli nie - dajcie znać - poślemy squad zaprzyjaźnionych terminatorów.

www.firewarrior.com

Vivendi na sprzedaż

W meczu Vivendi kontra reszta świata na boisku pojawił się nowy zawodnik. Jest nim największa sieć kablowa w Stanach Zjednoczonych Comcast, której najwyraźniej marzy się kontrola nad Valve, Sierrą czy Blizzardem. Co przy tym ciekawe - poczyniła już ona pierwszy krok w tym kierunku i w charakterze konsultanta najęła dawnego szefa Vivendi Universal Studios - Franka Biondiego.

www.vivendi.com

PT Boats: Knights of the Sea

Twórcy Pirates of the Caribbean (recenzja w tym numerze) - Akella, w kooperacji z inną rosyjską firmą - 1C/Maddox (Il-2 Sturmovik i Forgotten Battles), ujawnili pierwsze informacje nt. kolejnego morskiego projektu. Ten, zatytułowany PT Boats, niewiele (prócz wody) ma wspólnego z niezbyt udanymi Piratami z Karaibów. Akcja rozgrywa się tu w czasie drugiej wojny światowej, gracz zaś wcieli się w rolę marynarzy historycznie wiarygodnych okrętów alianckich: radzieckich lub niemieckich. Warto podkreślić sygnalizowaną w poprzednim zdaniu wolność: właśnie marynarzy, a nie tylko kapitanów - gdyż możliwe będzie zarówno własnoręczne planowanie operacji morskich, nawigowanie i czytanie sonarów w pojedynczych jednostkach, jak i obsługa wyrzutni torped, dział i działek!

PT Boats: Knights of the Sea stanowić ma zarazem popis umiejętności rosyjskich programistów. Morze tworzone jest na bazie systemu STORM 2.5, czyli kolejnej wersji wirtualnych wód znanych już z Pirates of the Caribbean. Maddox zaś ze swej strony użyczy modeli samolotów, jakie pamiętamy ze Sturmovika i Forgotten Battles. Zupełnie niezwykły ma być również realizm zachowania się jednostek - fizyka gry uwzględnia nawet fale powstałe wskutek eksplozji!

Rycerzem Morza zostaniemy nazwani najwcześniej latem przyszłego roku.

www.akella.com/dev-pt-en.shtml

FLASH

Bez wątpienia tkwi w tym jakaś nauka, ale wakacyjnie odmawiamy przyswojenia jej.

www.obsidianent.com

Rekordowy KotOR

Knights of the Old Republic - role-playing w świecie Star Wars stworzony przez mistrzów gatunku BioWare, a wydany już w wersji na Xbox - bije rekordy sprzedaży i... ocen. W chwili gdy piszę te słowa, a minął już dobry miesiąc od jego premiery, jest drugą najwyżej oceniana grą w historii tej konsoli. Przypominamy, że

na pecetową - poprawioną i nieznacznie rozszerzoną wersję gry, musimy jeszcze zaczekać przynajmniej do świąt.

www.swkotor.com

Half-Life 2

Niczym innym jak „niepozrozumieniem" na linii Valve -Vivendi okazały się pogłoski o rzekomym opóźnieniu daty premiery najbardziej wyczekiwanej gry roku 2003 - Half-Life 2. Naturalnie, nie oznacza to, że Half-Life 2 koniecznie musi się pojawić w sklepach 30 września. Mimo to w chwili obecnej Valve właśnie tę datę uznaje za obowiązującą.

www.valve.com

Dangerous Waters

Twórcy Sub Command i Jane's Fleet Command - Solalyst, ujawnili pierwsze szczegóły kolejnego "mokrego" projektu własnego autorstwa. Jest nim Dangerous Waters (czyli mało ambitne "niebezpieczne wody" - zauważyć jednak należy, że to tylko tytuł roboczy), a zatem miks symulacji i strategii wykorzystującej już nie wyłącznie łodzie podwodne (choć na tych, i to z oczywistych względów, nadal położony

Worms 3D 31 października

Najsympatyczniejsze komputerowe robaki powracają! Firmy SEGA Europe oraz CD-Projekt podpisały list intencyjny w sprawie wydania na terenie Polski, Czech oraz Słowacji kolejnej, po raz pierwszy w pełni trójwymiarowej części jednej z najsympatyczniejszych serii wszech czasów - Worms.

Premiera światowa Worms 3D odbędzie się równocześnie z premierą europejską - 31 października. Dodatkowym atutem będzie w tym przypadku całkowita lokalizacja na j. polski.

www.worms3d.com

EA w nowym domu

Electronic Arts - lider na liście wydawców gier, poinformowało, że już wkrótce Studio Los Angeles (tu tworzone są m.in. kolejne gry serii Medal of Honor czy Command & Conquer) przeniesione zostanie do zupełnie nowego kompleksu budynków w miasteczku Water's Egde w LA. Nie informowalibyśmy o tym, gdyby nie to, że w opisie Water's Edge pojawia się i centrum rekreacji (pakernia!), i bezpośredni dostęp do oceanu - a więc rzeczy, których w czasie letnich upałów brakowało nam najbardziej...

Wrocław żąda dostępu do morza!

www.ea.com

Halo, miotacz ognia!

Randy Pitchford z Gearbox, studia przygotowującego pecetową wersję najlepszej gry z Xboksa - Halo, podzielił się z aktualnymi i niedoszłymi jeszcze fanami tej gry widoczkiem jednej z dwóch pukawek stanowiących exclusive PC. Panie, panowie, Master Chiefy wszystkich płci, pozwólcie, że przedstawię - miotacz ognia!

www.microsoft.com/games/halo/

Call of Duty wprost z Hollywood

Duet Infinity Ward-Activision poinformował, że podczas tworzenia skryptu (a więc fabuły) ich najnowszego "dziecka wojny" - prezentowanego obszernie w poprzednim numerze CD-Action - Call of Duty, palce maczać będzie scenarzysta "Crimson Tide'a" i "Peacemakera" - Michael Schiffer. Pomoc fachowca z branży kinowej zapewnić ma temu niezwykłemu first-person shooterowi mistrzowski szlif, graczom zaś - złudzenie filmowości gry.

Powołanie do służby otrzymamy akurat na Gwiazdkę 2003 r.

www.callofduty.com

Knights of Honor

Niemiecko-bułgarski duet Sunflower-Black Sea (ci ostatni znani z Tzar: Ciężar Korony) ujawnił szczegóły dotyczące pierwszego z czterech (!) wspólnych

projektów. Ten, zatytułowany Knights of Honor jest nowym wcieleniem klasycznej zabawy w tworzenie imperium. Tym, co różni go od Ceasarów i innych Lords of the Realm jest to, że całość rozgrywa się w czasie rzeczywistym, a pod względem złożoności systemu ekonomicznego przypomina on Anno 1503!

Rycerze Honoru w naszych domach -zamkach zagoszczą wiosną 2004 r.

www.knights-of-honor.net

Multi Theft Auto

Zwykle unikamy podawania informacji o nowych modyfikacjach znanych gier - gdyż jest ich po prostu zbyt wiele, choćby nawet wspomnieć tylko o najlepszych. Jednak w przypadku Multi Theft Auto - moda dodającego tryb multiplayer do Grand Theft Auto III i Vice City (do 32 graczy i z chatem!), musieliśmy uczynić wyjątek. Choćby dlatego, że wielu utrzymywało, iż to po prostu niemożliwe...

www.multitheftauto.com

Global Gaming League

Tegoroczne Gravity Games w Ohio, 14-16 września, czyli zawody profesjonalnych skate'ów, rolkarzy, BMX-owców, motocrossowców i surferów, oferowało także wyzwania dla miłośników V-Sportów - cyberatletów! Profesjonalni gracze konkurowali w następujących „dyscyplinach": Battlefield 1942, Half-Life: Counter-Strike, Return to Castle Wolfenstein, Quake III, Unreal Tournament 2003, Warcraft III. Co przy tym ciekawe - ich zwycięzcom po raz pierwszy w historii przyznano prawdziwe sportowe medale! Niestety, Global Gaming League, wbrew nazwie, dostępne jest wyłącznie bezpośrednio poddanym Jego Ekscelencji George'a W. Busha, czyt. podatnikom amerykańskim.

www.ggleague.com

Splash Damage w DOOM 3

Informowaliśmy już o honorze, jaki spotkał brytyjskie Splash Damage, twórców Wolfenstein: Enemy Territory, a ściślej fakcie, że jako nieliczni otrzymali szansę wykorzystania technologii DOOM-a 3 w ich kolejnym samodzielnym projekcie. Nazwa Splash Damage pojawi się jednak na liście autorów jeszcze innego „doomnej" gry. Okazuje się bowiem, że ci utalentowani Brytyjczycy awansowani zostali przez id Software na współtwórców samego wielkiego DOOM-a 3! Ich zadaniem będzie stworzenie map multiplayer do tego skazanego na sukces megahitu. Niestety, nie wiemy, ile map deathmatchowych pojawi się w DOOM-ie 3. Tim Willits z id powiedział jedynie, że „będzie ich tak wiele, jak zdołają stworzyć w uzgodnionym czasie". Ścieżka DOOM 3 rozwinie się przed nami w pierwszym kwartale roku 2004.

www.idsoftware.com

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Przepowiednia krwawego księżyca zaczyna się wypełniać!

The Elder Scrolls III
BLOODMOON
PRZEPOWIEDNIA

Oficjalny dodatek do jednej z najlepszych gier RPG

DOBRA CENA 59,90 ZŁOTYCH

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU Z POLSKIMI PODPISAMI

Bloodmoon to już drugi oficjalny dodatek do The Elder Scrolls III: Morrowind. Akcja dodatku przenosi nas na mroźną wyspę Solstheim, gdzie Cesarstwo Cyrodiiliańskie założyło nowe osiedle górnicze. Niestety tamtejsi mieszkańcy są nawiedzani przez tajemnicze moce. Nocą wilkołaki atakują tych, którzy odważą się zapuścić w głąb wyspy. Jednak według przepowiedni krwawego księżyca to dopiero zapowiedź straszliwych wydarzeń, które mają nastąpić.

The Elder Scrolls III: Bloodmoon to wiele godzin dodatkowej zabawy. Nowa wyspa do eksploracji, nowe potwory i przedmioty. Bloodmoon daje też zupełnie nowe możliwości rozgrywki! Jeśli tylko zechcesz będziesz mógł przyłączyć się do obrony zagrożonego osiedla lub zostać wilkołakiem i ruszyć za głosem krwi!!!

* * *

DOBRA CENA 59,90 ZŁOTYCH

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU Z POLSKIMI PODPISAMI

The Elder Scrolls III: Tribunal to pierwszy oficjalny dodatek do jednej z Trzech Wielkich Gier RPG minionego roku - The Elder Scrolls III: Morrowind. Dzięki niemu będziesz mógł ponownie i na wiele godzin dać się pochłonąć fascynującej przygodzie! W środku znajdziesz dodatkowe mapy do Tribunal'a oraz podstawowej wersji gry.

Uwaga do prawidłowego działania dodatków wymagana jest oryginalna polska wersja gry The Elder Scrolls III: Morrowind.

© 2003 Bethesda Softworks LLC firma należąca do ZeniMax Media. The Elder Scrolls, Morrowind, Bloodmoon, Tribunal, Bethesda Softworks, Zeni Max i ich logo są zastrzeżonymi znakami handlowymi bądź znakami handlowymi należącymi do ZeniMax Media Inc. w USA i / lub pozostałych państwach. Dystrybucja Ubi Soft Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Bethesda Softworks LLC a ZeniMax Media company · Ubi Soft · CD PROJEKT

UT2004 - nowy Hellbender

Cliff 'Cliffy-B' Bleszinski ujawnił, że nowy Hellbender - jeden z pojazdów naziemnych w Unreal Tournament 2004, jaki do tej pory zaprezentowano, przeszedł generalny remont tak, by nie przypominać popularnego Halo-buggy'ego. Nowy Hellbender, jego zdaniem, to 'humvee na koktailu sterydowym', w którym

każdy z dwóch pasażerów jest w stanie strzelać z własnej broni. Przypominamy, że w nowym UT dostępne będą przynajmniej dwa tryby gry i pojazdy różnych wag oraz przeznaczeń, w tym także te latające.

Obrazek powyżej ukazuje, jakiego pojazdu w UT2004 NIE ujrzymy...

www.ut2003.com

Serious Sam II

Chorwacki Croteam, znany każdemu z Serious Sama (First i Second Encounter), ujawnił pierwsze szczegóły na temat zapowiedzianego kilka miesięcy temu pełnoprawnego sequela tego niesamowitego shootera. Do przewidzenia było, że Serious Sam II tworzony jest na bazie zupełnie nowego engine'u graficznego, jednak fakt, że ma on także, co ciekawe - system fizyczny i... pojazdy, przez nikogo nie był poważnie rozpatrywany!

Jak pojazdy wpasują się w żywioł, jakim jest Serious Sam - przekonamy się w 2004 r.

vwww.croteam.com

MoH: Pacific Assault - obrazki

Blisko pół roku po pierwszych przeciekach na temat istnienia następcy Medal of Honor: Allied Assault jego wydawcy - Electronic Arts - postanowili podzielić się z graczami pierwszymi obrazkami z gry. Medal of Honor: Pacific Assault rozgrywa się podczas drugiej wojny światowej (1941-1944), jednak - w przeciwieństwie do Allied Assault - obejmuje akcją Teatr Pacyfiku. Bohaterem gry jest młody marynarz - Tom Conlin, któremu po ataku Japończyków na Pearl Harbor los każe wziąć udział w największych zmaganiach drugiej wojny świa-

towej po tamtej stronie Euroazji - w tym bitwie o wyspę Guadalcanal i atol Tarawa. Pacific Assault tworzony jest na bazie autorskiej technologii studia Los Angeles i jak na przedstawiciela serii Medal of Honor przystało, oferować będzie spektrum wojennych doznań, także w trybie multiplayer, do 32 graczy naraz.

Szansę zdobycia Orderu Honoru za walki na Pacyfiku otrzymamy w zimie 2004 r. (prawdopodobnie od marca, nie od grudnia tegoż roku)

mohaa.ea.com

4,7 miliona Samów Fisherów

Ubi Soft poinformowało, że Tom Clancy's Splinter Cell, inaczej wielki powrót gier „skradanych", sprzedał się na wszystkich platformach w imponującej liczbie - uwaga: 4,7 miliona kopii! Przypominamy zarazem, że premiera Pandora Tomorrow, czyli maksidodatku Splinter Cella, planowana jest na marzec 2004 r.

www.splintercell.com

FLASH

Black Mirror

Czeskie Future Games ujawniło pierwsze szczegóły dotyczące Black Mirror - adventure w stylu Najdłuższej Podróży opowiadającej historię brytyjskiego szlachcica starającego się wyjaśnić zagadkę śmierci jednego ze swych przodków. Akcja gry toczy się w dworze Black Mirror i przyległych terenach, m.in. podziemnej świątyni, cmentarzu, nawet szpitalu dla obłąkanych (łącznie ponad 100 lokacji), nasz heros spotka 23 postacie niezależne i stawi czoło wielu zróżnicowanym zagadkom.

www.futuregames.cz/posel smrti/hlavni-Eng.html

Castle Strike

Twórcy America i No Man's Land - Related Design - przyznali, że w ich kolejnej strategii czasu rzeczywistego - Castle Strike - graczom przyjdzie cofnąć się w czasy Wojny Stuletniej (1337-1453), a więc sam czasy schyłku europejskiego średniowiecza. Więcej o Castle Strike - wkrótce.

www.related-designs.de

Microids żyje!

Francuskie Microids - twórcy Syberii i innych wyjątkowych gier adventure - którzy zmuszeni zostali ogłosić upadłość w kwietniu tego roku, powracają do życia i pracy! Cud ten stał się za sprawą założyciela Wanadoo Editions - Emmanuela Oliviera, który wykupił zadłużone przedsiębiorstwo. Jak informują źródła zbliżone do oficjalnych w studiach Microids rozpoczęły się prace nad aż kilkoma projektami.

www.microids.com

Filmowa Lara skarży komputerową

Twórcy filmowego Tomb Raidera - Kolebki życia - Paramount Pictures, winą za słabą jego oglądalność obarczają komputerowego Tomb Raidera - Angel of Darkness. Zarzut ten wyraził otwarcie szef dystrybucji Paramountu - Wayne Lewellen, mówiąc „Jedynną przyczyną może być to, że gracze - nasza główna grupa docelowa - nie byli zadowoleni z gry.".

www.tombraider.com

Contract J.A.C.K.

Zapisany w ten sposób tytuł oznaczać może jedno - wiemy więcej nt. kolejnej gry z serii No One Lives Forever! I w istocie, duet Monolith-Sierra podzielił się szczegółami na temat zapowiadanego już wcześniej samodzielnego dodatku do NOLF 2.

Contract J.A.C.K. (czyli Just Another Contract Killer - kolejny płatny zabójca) pozwoli wcielić się w kompletnie nowego bohatera w uniwersum No One Lives Forever. Wynajął go niesławny Dmitrij Volkov z H.A.R.M., w celu „zdemontowania" włoskiej organizacji Il Pazzo. Tym samym przez zaoferowanie możliwości grania tym „złym" twórcy gry w typowy dla siebie sposób odwracają wszystkie relacje do góry nogami - i budują komizm. W kampanii single player, zarzucającej elementy role-playing (doświadczenie) i koncentrującej się na akcji, odwiedzimy Italię i... Czechosłowację, a także - na samym początku gry, przestrzeń kosmiczną. Contract J.A.C.K. oferować ma również ciekawy multiplayer, w tym - prócz deathmatchów - teamowy tryb demolition.

W NOLF-owego „kolejnego płatnego zabójcę" wcielimy się jeszcze w tym roku.

www.sierra.com

Joint Operations w przyszłym roku

Firma znana z serii Delta Force i Black Hawk Down (a także notorycznych opóźnień własnych produktów) - NovaLogic, nie zawiodła bookmacherów przyjmujących zakłady i poinformowała, że w przypadku jej nowego online-'owego projektu - Joint Operations, nie jest ona w stanie sprostać pierwotnie przewidzianej na ten rok dacie premiery - i na rynku pojawi się dopiero w roku przyszłym.

www.novalogic.com

LIONHEART
LEGACY OF THE CRUSADER™

MISTRZOWIE GATUNKU POWRACAJĄ W WIELKIM STYLU!

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99,90 ZŁOTYCH

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU
Z POLSKIMI PODPISAMI

POZNAJ NOWĄ GRĘ RPG TWÓRCÓW TAKICH PRZEBOJÓW JAK: FALLOUT, BALDUR'S GATE CZY ICEWIND DALE. MISTRZOWIE GATUNKU POWRACAJĄ Z KOLEJNYM KLASYCZNYM RPG. JEŚLI LUBISZ NAPRAWDĘ DOBRĄ ZABAWĘ, TO MUSISZ ZAGRAĆ W LIONHEART: LEGACY OF THE CRUSADER!

W SPRZEDAŻY W PAŹDZIERNIKU!

BLACK ISLE STUDIOS

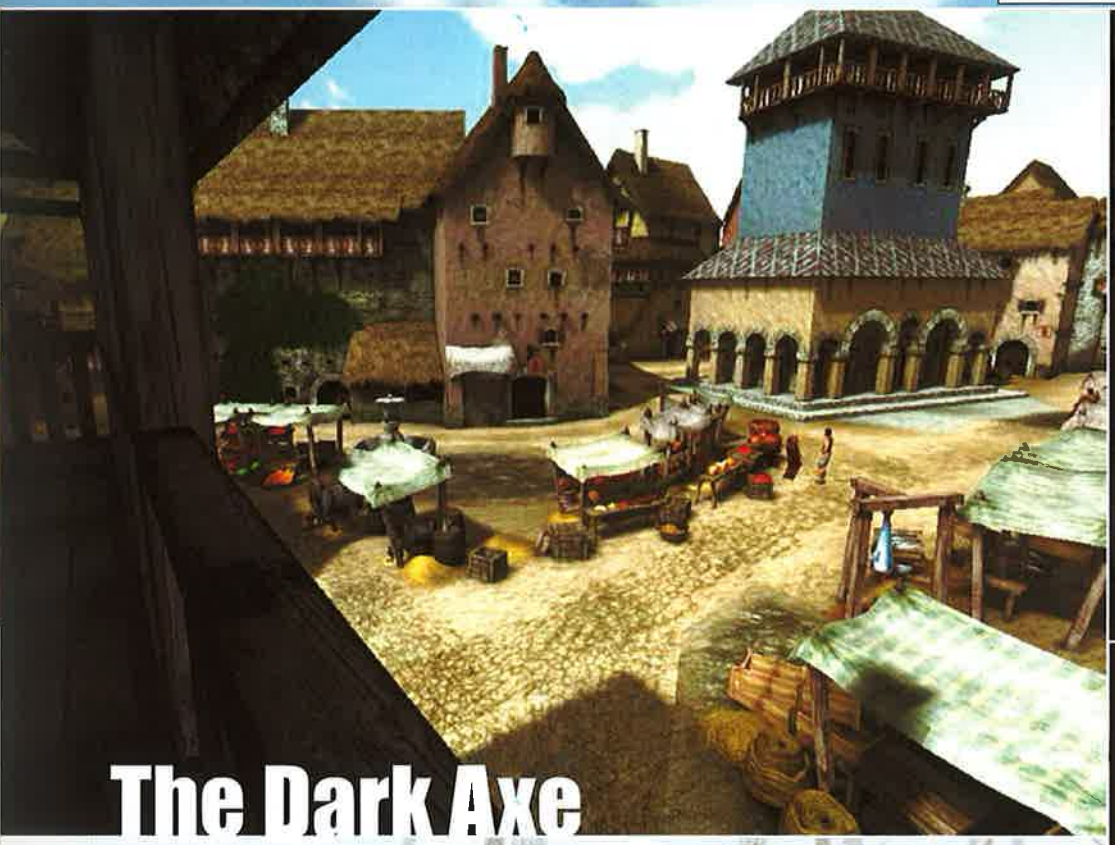
Interplay

Reflexive

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

Lionheart: Legacy of the Crusader © 2003 Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Reflexive Velocity Engine © 2003 Reflexive Entertainment, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Interplay, logo Interplay, Black Isle Studios, logo Black Isle Studios, Lionheart: Legacy of the Crusader oraz logo Lionheart: Legacy of the Crusader są znakami handlowymi należącymi do Interplay Entertainment Corp. Reflexive oraz logo Reflexive są znakami handlowymi Reflexive Entertainment, Inc.

GATUNEK: TPP/ACTION ADVENTURE



The Dark Axe

CONAN

Mass

Robert E. Howard w swoim bogatym dorobku literackim stworzył wiele interesujących i charyzmatycznych postaci. Jednak to Conan stał się najważniejszym bohaterem jego powieści i opowiadań i nie kto inny jak właśnie ponury Cymmeryjczyk, z przepaską na biodrach, uważany jest za pierwszego bohatera heroic fantasy.

W gruncie rzeczy troszkę się dziwię, że dopiero teraz powstaje gra z udziałem przeszło siedemdziesięcioletniego już symbolu siły i nieugiętego szowinizmu (nie liczę totalnego gniota sprzed kilku lat, który śnił się pewnie po nocach właścicielom SNES-a). Rysuje się ona za to dokładnie tak jak powinna: TPP action adventure, z elementami RPG. Cóż, lepiej późno niż wcale - Conan: The Dark Axe prosto ze słowackiego studia Cauldron.

Cauldron zdecydował się na wysnucie zupełnie niezależnej opowieści - **nie ma co więc liczyć na postacie znane z ekranu, komiksu bądź książek**. Kolejnym krokiem naprzód jest zerwanie z filmową estetyką - wielu ludzi kojarzyło Conana wyłącznie z Arnoldem Schwarzeneggerem i filmem „Conan: The Barbarian". **W The Dark Axe wizerunek Cymmeryjczyka wzorowany będzie na Marvelowskiej serii komiksowej.** Jedynym elementem filmowym zdecydowanie in plus dla tej produkcji będzie muzyka Basila Poledourisa.

W sumie pojawi się 14 różnych lokacji odmiennych zarówno pod względem scenerii, jak i zasilających je stworów. Conan przemierzy spory kawał kontynentu - przygodę rozpocznie w śnieżnych górach Cimmerii, skąd trafi w dzikie dżungle Darfaru, stamtąd zaś uda się do Kordavy - „błyszczącego klejnotu zachodniego wybrzeża", aby potem walczyć o życie na bezlitosnych piaskach stygijskich pustyń.

Do królestwa Zingaryjczyków, narodu agrarno-żeglarskiego (cóż za paradoks!), Conan trafi, wędrując do jego stolicy, wspomnianej Kordavy. W tym przepięknym mieście portowym pozna Zairin - uwodzicielską złodziejkę. Kordava odsłoni przed barbarzyńcą sekrety, co pewnie uczyni w końcu i Zairin; skuszona skarbami starożytnej Twierdzy Duchów wpadnie w straszne tarapaty. Conan ponownie będzie udowadniał własną męskość, a piękna złodziejka zostanie jego towarzyszką przygody - jeśli nie ciałem, to duchem. W nawiązaniu do Twierdzy Duchów - opuszczona budowla znajduje się gdzieś w niedostępnych głębiach aquilońskich lasów, zamieszkałych przez superneprzyjemnych Piktów...

Pierwszorzędnym celem twórców The Dark Axe jest nadanie tej produkcji kinowego rozmachu - w kółko na ich ustach pojawia się słowo „epicki". Zaprezentowane w maju na stoisku TDK demo pozwala jednak żywić pewne nadzieje pomyślnej realizacji zamiarów słowackiego teamu. Kinowy był już ruch kamery - gdy tylko wywiązywała się na ekranie walka, cofała się, by ukazać Conana z wyjątkową wprawą wymachującego mie-

Conan

W to zagramy już wkrótce!

czem. Nie widziałem tego na własne oczy - koledzy po fachu twierdzą jednak, że wyglądało to obiecująco.

Conan: The Dark Axe łączyć ma elementy akcji i przygody. **Główny nacisk położony tu będzie na walkę - 70% gry to akcja.** Zaawansowana sztuczna inteligencja umożliwi sensowne planowanie taktyki. I tak, zarówno przyjęta forma ataku, jak i obrony zależeć będzie od poziomu inteligencji wroga. Inaczej podejdziemy do spotkania z człowiekiem, inaczej nieumarłym, nie mówiąc już o zwierzętach. Cauldron wspominał coś o ok. 12 zupełnie odmiennych kategoriach wrogów, w tym osobnikach wyjątkowych tak, jak tylko wyjątkowym być można.

Conan będzie gromadził doświadczenie, które wpłynie na jego rozwój w dwojaki sposób: wzmocni siłę zadawanych przez niego ciosów, wytrzymałość itd., oraz umożliwi zakup nowych ruchów, a ściślej – ataków. To z kolei zaowocuje zwiększeniem wachlarza combosów. Mechanizm walki nie jest nadto skomplikowany - zwyczajny atak wyprowadzany z kilku klawiszy zastąpić można złożoną kombinacją ciosów, a warto nadmienić, że nasz dzielny wojownik potrafi wyprowadzić combo każdym dostępnym mu orężem. System combosów również nie jest tu rewolucyjny - jedno- i dwuklawiszowy mechanizm walki zdążył się już przyjąć w kręgu gier action-adventure (przykład: Chaos Legion). Wracając jeszcze do kwestii doświadczenia - jego wzrost zależny będzie tak od zabitych wrogów, jak i uwolnionych duchów więzionych na poszczególnych levelach. Nie do końca rozumiem - co to za duchy tudzież dusze, ale w hyboryjskich krainach wszystko jest możliwe.

W uzbrojeniu pojawi się stały asortyment broni białych: miecze, topory, sztylety itd. Sam Conan paradować będzie w spodniach i tunice - niestety, przepaska biodrowa przegrała z królewskim argumentem (tron Cimmeiri, pamiętacie?). Barbarzyńca, o dziwo, wdzieje też na siebie fragmenty zbroi, ale największą niespodzianką jest filmowej proweniencji „kamuflaż bitewny". Bohater nam się zmienia nie do poznania...

W pokazanym do tej pory demie można było podziwiać zgrabną animację ruchów Conana. Mimo że grafika na zrzutach i wspomnianej prezentacji jest, i była, bardzo wczesna - nie można powiedzieć o niej złego słowa. To zasługa nowego engine`u, zaprojektowanego specjalnie na potrzeby The Dark Axe. **W finałowej wersji gry spodziewać się możemy dynamicznego oświetlenia, pięknych refleksów na wodzie, efektów cząsteczkowych dymu i ognia, imponujących ataków magicznych i całej armii „fantastycznych efektów specjalnych."** Engine jest elastyczny, jeśli chodzi o otoczenie, czego teoretyczne potwierdzenie uzyskujemy w opisie poziomów.

Na koniec pozostawiłem kwestię trybu multiplayer. **Cauldron zapowiada stworzenie internetowych aren**, na których zmierzy się do ośmiu graczy naraz. Możliwość walki postaciami z gry single player, z Conanem włącznie, oraz zaprojektowanymi specjalnie z myślą o arenach bohaterami powinna urozmaicić zabawę, szczególnie jeśli zważyć na rozmaite techniki walki - trudno zakładać, czy Conan będzie walczył podobnie jak karłowaty Pikt.

Conan: The Dark Axe pojawi się równocześnie na PC i kolorową triadę next-genów **w czwartym kwartale tego roku** pod szyldem TDK Mediactive.

Conan: The Dark Axe

Producent: **Cauldron**

GATUNEK: FPS

NEURO

Qn`ik

Ludzkość odkryła całkowicie nowy sposób na podróże w przestrzeni. Zaraz potem ludzie zaczęli zasiedlać najbliższe systemy gwiezdne, tworząc kolonie. Czas płynął, a te rosły w siłę - aż w końcu zdecydowały odłączyć się od Konfederacji Ziemskiej i zacząć całkowicie neutralny żywot...

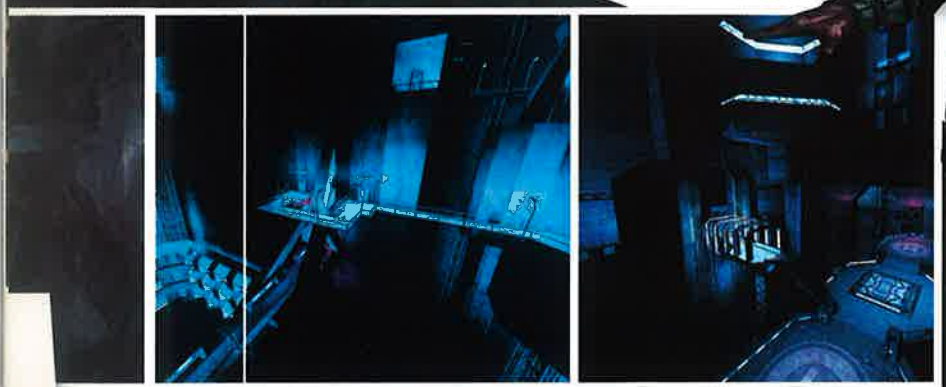
Gracz wciela się w żołnierza konfederacji, niejakiego Craiga Richardsa, którego los rzucił w samo centrum walk na planecie Sorgo. Fabuła gry nadal jest - dla mnie - tajemnicą, gdyż autorzy w materiałach prasowych przeczą sami sobie - jedna wersja mówi, że owa początkowa planeta to centrum konfliktu, inna zaś, że to miejsce od dawien dawna niezamieszkane i relatywnie spokojne. Zamiast zatem koncentrować się na gdybaniu, napiszę o tym, co jest pewne. Chyba.

Neuro nie będzie typową grą FPS. Główna jej zaleta to zdolności parapsychiczne bohatera, który będzie mógł przejmować kontrolę nad ciałami innych postaci - co da wiele możliwości przechodzenia tej samej misji. Nie jest to oczywiście całkowita nowość, bo podobną rzecz widzieliśmy już w Messiahu - ten pomysł nie był jednak jeszcze w grach wystarczająco eksploatowany.

Oczywiście poza nowatorskimi, nie zabraknie również bardziej stereotypowych rozwiązań. Chętnych do wzięcia giwery w łapę i siania zniszczenia dookoła bez zbędnych zabaw w ingerencję w psychikę przeciwnika nie brakuje, więc i im coś od życia się należy. Broni będzie w sumie 15 rodzajów, podzielonych na kategorie: słabe, zwyczajne, mocne i specjalne. Nie ma się co oczywiście spodziewać tych istniejących rzeczywiście - należy pamiętać, że gra będzie się dziać w odległej i bliżej nieokreślonej przyszłości.

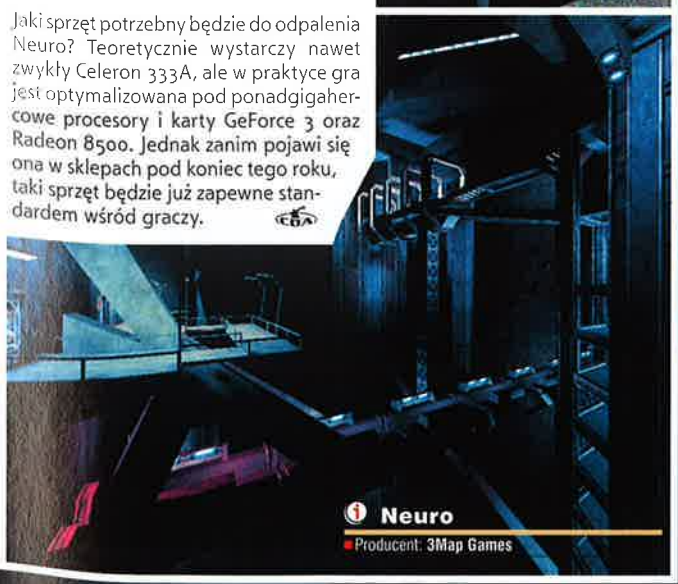
Mimo lekkiego nawiązania do cyberpunku, Craig poruszać się będzie w bardzo zróżnicowanych lokacjach. Będzie ich aż 22 - począwszy od wielkich miast, poprzez bazy wojskowe aż po dżunglę. Oczywiście bogato zaludnione przez przeciwników - rzecz jasna, niewiarygodnie inteligentnych, jak to zawsze w zapowiedziach producentów. Mimo osadzenia gry w fikcyjnymi futurystycznym świecie, autorzy powstrzymali się przed tworzeniem banalnych pół ludzi, pół cyborgów - przeciwnicy będą w 100% homo sapiens. Tzn. dzisiaj mogę jedynie potwierdzić, że będą oni homo, bo co do sapiens - mogę tylko zaręczać na odpowiedzialność autorów.

Gra oczywiście będzie miała opcję multiplayer, ale zdaje się, że nie jest to główny punkt nacisku. Już samo to, że na razie zapowiadany jest tylko jeden tryb (deathmatch), nie nastraja zbyt optymistycznie.



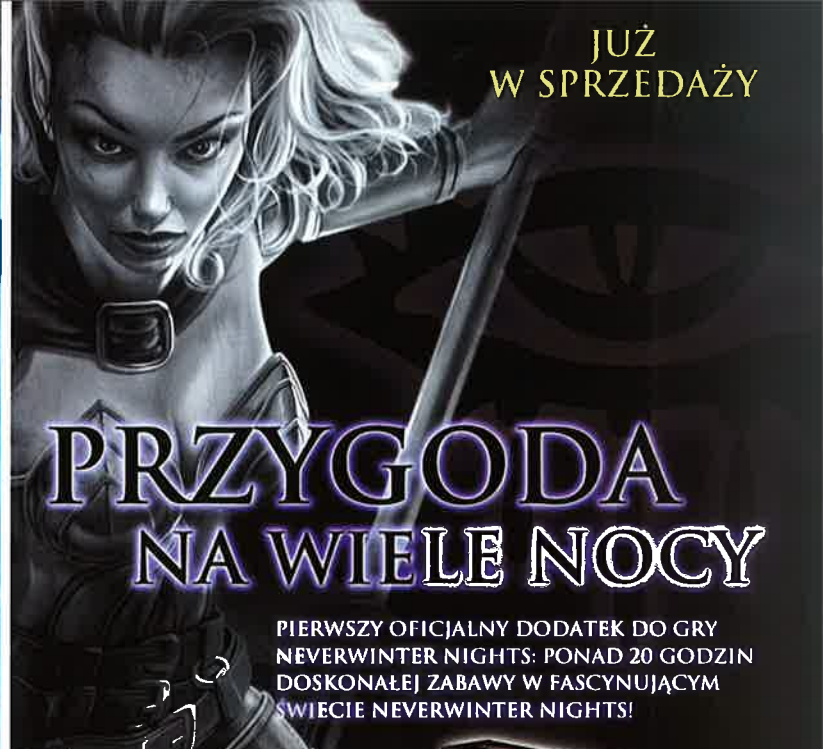
Za to tym, do czego przywiązano naprawdę dużą wagę, jest engine graficzny. Na razie wypuszczono tylko kilka obrazków z gry, niestety utrzymanych w bardzo ciemnych barwach (widzicie je zresztą na stronie). Jednak po zapowiedziach 3Map Games oceniając, gra ma mieć naprawdę rewelacyjny i całkowicie nowatorski engine. Wszystko ma być piękne - począwszy od obiektów, z których każdy zbudowany jest z niespotykanej do tej pory liczby polygonów, aż po wspaniałe refleksy - czy to w lustrze, czy wodzie - zmieniające się wraz z ruchem gracza, tj. im dalej będzie on od lustra, tym mniejsze będzie jego odbicie.

Jaki sprzęt potrzebny będzie do odpalenia Neuro? Teoretycznie wystarczy nawet zwykły Celeron 333A, ale w praktyce gra jest optymalizowana pod ponadgigahercowe procesory i karty GeForce 3 oraz Radeon 8500. Jednak zanim pojawi się ona w sklepach pod koniec tego roku, taki sprzęt będzie już zapewne standardem wśród graczy.



Neuro
Producent: 3Map Games

W to zagramy już wkrótce!



JUŻ W SPRZEDAŻY

PRZYGODA NA WIELE NOCY

PIERWSZY OFICJALNY DODATEK DO GRY NEVERWINTER NIGHTS: PONAD 20 GODZIN DOSKONAŁEJ ZABAWY W FASCYNUJĄCYM ŚWIECIE NEVERWINTER NIGHTS!

2 CD

SHADOWS OF UNDRENTIDE, OFICJALNY DODATEK DO NEVERWINTER NIGHTS TO:

- ponad 20 godzin zabawy w trybie dla jednego gracza,
- pięć nowych profesji (teraz możesz grać m. in. jako zabójca lub tancerz cieni),
- nowe potwory, ponad 30 nowych cech i umiejętności, ponad 50 nowych czarów,
- rozbudowany zestaw narzędzi Neverwinter Aurora, zawierający nowe elementy i tereny (pustynie, ruiny, obszary zaśnieżone),
- ekskluzywna, polska wersja językowa zawierająca dodatkową płytę Audio CD ze ścieżką dźwiękową z gry.

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79,90 ZŁOTYCH

PODWÓJNA EDYCJA NEVERWINTER NIGHTS!

6 CD

Jeśli nie posiadasz jeszcze w swojej kolekcji Neverwinter Nights i Shadows of Undrentide, teraz możesz to zmienić! Kup Podwójną Edycję Neverwinter Nights (zawiera wersję podstawową Neverwinter Nights oraz dodatek Shadows of Undrentide) i zaoszczędź 50 złotych!

JUŻ W SPRZEDAŻY

Developed by BioWare Corp

Profesjonalna polska kreska, sztywna i elastyczna w Polsce CD PROJEKT

NEVERWINTER NIGHTS: Shadows of Undrentide © 2003 Atari Interactive. All Rights Reserved. Neverwinter Nights, Forgotten Realms, logo Forgotten Realms, logo Dungeons & Dragons, Dungeon Master, D&D, Wizards of the Coast and its respective logos are trademarks of the Wizards of the Coast in the U.S. and other countries and are used by Atari Interactive, Inc. under license. BioWare, the BioWare Corp. logo are trademarks of BioWare Corp. All rights reserved. Atari, the Atari logo and Interplay are trademarks of Atari Interactive, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Windows and the Windows logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

www.neverwinternights.com

ATARI

GATUNEK: SAMOCHODÓWKA

Racer

Ice

Cześć. Jestem Ice. Tak mówią na mnie koledzy z zespołu. W sumie to sam nie wiem, dlaczego – może z powodu braku hamulców podczas pracy. A zajmuję się objeżdżaniem różnych samochodów na specjalnych torach.

Jakich samochodów? Różne, różniaste się trafiają. Od cywilnych Audi (S3, A6 Avant) czy Volkswagenów (Golf, Jetta), przez sportowe (Toyota Supra Turbo, Honda Civic Type R, Ferrari F50), nawet z torów DTM (Opel Astra DTM, Mercedes CLK) albo auta klasy WRC (Subaru Impreza, Peugeot 206, Citroen Xsara WRC) lub oldtimery (Ferrari 312, Mustang GT350R). Kiedyś zdarzyło mi się jeździć transporterem opancerzonym i gokartem. Jednak dzisiejszy dzień ma być szczególny, to znaczy poprowadzę szczególny samochód, mianowicie zielone Mitsubishi Eclipse, które zagrało jedną z głównych ról w kultowym filmie „Szybcy i Wściekli" (vel „The Fast & The Furious"). Wczoraj musiałem wywalczyć sobie prawo do jazdy tym samochodem po osiągnięciu najlepszego czasu Lancią Deltą Integrale, co - muszę przyznać - nie było wcale takie proste, bo samochód sam w sobie nie jest łatwy w prowadzeniu.

Po przyjeździe na tor od razu pobiegłem w stronę garażu mechaników, by dokonać zmian w samochodzie. A jak przystało na porządną firmę, możliwości dokonania zmian jest tu bez liku - poczynając od standardowych ustawień amortyzatorów, spoilerów czy przełożeń biegów, nawet do zmian w charakterystyce pracy silnika, prędkości działania sprzęgła czy momentów zmiany biegów przez automat, choć najczęściej jeżdżę z manualem. Najpierw czeka mnie start na torze przeznaczonym dla dragsterów, czyli 400 m przez płotki. Po odpowiedniej konfiguracji auta stanąłem obok samochodu i przyjrzałem mu się z bliska. To musiał być ten. Nawet ciekłokrystaliczny wyświetlacz komputera pokładowego był na miejscu.

Przekręcam kluczyk, 400 koni mechanicznych radośnie warczy pod maską, a samochód delikatnie wibruje. Sprawdzam wskaźniki i pasy bezpieczeństwa. Sprzęgło, jeden i... start! Potężne przyspieszenie, jakiemu towarzyszy ryk silnika i ledwo słyszalne popiskiwanie opon, które za wszelką cenę starają się utrzymać kontakt z podłożem, wgniata mnie w doskonale wyprofilowane siedzenie i skutecznie blokuje oddech - na szczęście trwa to tylko nieco ponad trzy sekundy. Rzut okiem na obrotomierz i wskazówka prędkościomierza upewniają mnie, że trzeba wrzucić następny bieg, całkiem nieźle, bo już mam 100 km/h. Wyrzucenie biegu, sprzęgło i dwa... i znowu to samo kopnięcie w klatkę piersiową – tyle, że zmiana na następny bieg przebiega dużo szybciej. 9 tys. obrotów i przy 160 km/h mijam białą linię oznaczającą przejechane 400 m, niecałe 10 sekund - całkiem, całkiem. Teraz mocne hamowanie - w kabinie samochodu unosi się zapach rozgrzanego do czerwoności metalu i palonej gumy, w pewnej chwili przód samochodu zaczyna niebezpiecznie zbliżać się do ogrodzenia toru: okazuje się, że Mitsubishi jest dość „nerwowe" i choć całkiem dobrze trzyma się drogi, nie lubi poślizgów. Zdjęcie nogi z hamulca i kontra kierownicą przywraca właściwy tor jazdy - no cóż, zobaczymy, co będzie na normalnym torze. LeMans - tor legenda. Tutaj raczkowały wyścigi samochodowe, a dzisiaj ja będę się mierzył z samochodem, czasem i samym sobą. Czas na małe poprawki w ustawieniach auta - trzeba zwiększyć nieco siłę docisku spoilerów i zmniejszyć przełożenie pierwszych trzech biegów, tak jak lubię.

Przy kawie zaczepił mnie menedżer i powiedział, że jutro będziemy jeździć na torze w Monako, a samochód będzie dla mnie niespodzianką. Zobaczymy.

No, czas już na mnie, zmykam na tor. Narka...

Tia. Czasami sny bywają dziwne, jak to mówią - są oknami duszy. A śniło mi się, że dorwałem grę Ruuda van Galia pod nazwą Racer. Naturalnie musiałbym śnić dużo dłużej, bo wyśnić blisko 120 pojazdów i 40 tras. Grafika – sami widzicie. Najważniejsze jednak jest to, że cały produkt będzie DARMOWY. Są jeszcze bezinteresowni ludzie na świecie. Oto wywiad z takowym ewenementem – czyli właśnie Ruudem van Gallem.

I: Kiedy wpadłeś na pomysł stworzenia Racera?
R: Jakoś wiosną 2000 r. Pierwsza wersja (były w niej tylko 4 koła i obracająca się kierownica) ujrzała światło dzienne w sierpniu tego roku.

I: Skąd inspiracja do stworzenia takiej gry?
R: Zainspirowały mnie głównie Grand Prix Legends i World Sports Cars (teraz zdaje nazywa się ona Racing Legends), stworzone przez Tony'ego i Chrisa Westów. Pomijając to, że nie rozwinięto GPL i nie stworzono GPL 2.0, bo firma Papyrous skupiła się na większej komercji, czyli Nascar. Pomysł był prosty „przecież stworzenie takiego modelu jazdy samochodem jak w GPL nie może być trudne", więc dlaczego nie? Niestety po przeczytaniu 10 książek na ten temat okazało się to troszkę skomplikowane i dowiodło, że się myliłem. :)

I: Czego mogę oczekiwać po grze (jakie grafika, dźwięk)?
R: Racer zawiera w sumie dość prosty, ale efektywny engine graficzny. W tej chwili pracuję nad zaawansowaną obsługą skryptów przy cieniowaniu obiektów, która będzie podobna do tej z Quake 3. W tej chwili engine dźwiękowy jest również dopracowywany do obsługi nawet 10

W to zagramy już wkrótce!

sampli jednego rodzaju (np. zwiększanie obrotów silnika). To na pewno zagwarantuje lepszy dźwięk w grze, zaimplementowane będą też odgłosy otoczenia (trawa, żwir, krawężniki itd.).

I: Jakie masz plany związane z Racerem?
R: Racer jest hardcore'ową symulacją, a taka gra na pewno nie zarobiłaby w sklepach. Jeśli już będę zarabiał na projekcie, tylko przez specjalizację w obsłudze sprzętu, np. kierownic czy joystyków (po prostu gra będzie dodawana do wybranego produktu). Nie chcę tworzyć gry, o której wszyscy szybko zapomną - wersji dla mas.

I: Może jakaś specjalna wersja dla czytelników CD-Action?
R: Nie widzę problemu. Ale najpierw muszę ją skończyć.

I: Co sądzisz o rynku symulacji na PC?
R: W tej chwili nie znajduje się już produkcji, które zostają ochrzczone kamieniami milowymi w symulacjach, najczęściej stają się kamieniami u szyi własnych autorów. Nie chcę iść w tym kierunku, chcę po prostu tworzyć dobrą symulację, w której mniej liczą się wyniki, a ważniejsze są realizm i przyjemność z gry.

I: Opowiedz coś o sobie.
R: Mam 34 lata, a programuję od 15 roku życia. Mam własną firmę i razem z 2 kolegami specjalizujemy się w tworzeniu oprogramowania do automatów z grami, interaktywnej TV i tworzeniu WWW. Oczywiście tworzymy też Racer.

I: Dzięki za wywiad - i powodzenia.
R: Dzięki i pozdrowienia dla czytelników CDA.

Racer
Producent: Ruud van Gall

6 NOWYCH TYTUŁÓW, KAŻDY ZA JEDYNE 9,99 ZŁ

Tanie Granie

W serii dotychczas ukazały się gry: Toca 1 • Iron Strategy • Jeckyll & Hide • Tzar • The Settlers I • Extreme Assault • Corsairs • Incubation • Original War • Heroes of Might and Magic I i 2 • Zax • Hellboy • Drakula: Zmartwychwstanie • Pompeje • MDK I • Darkened Skye • Giants: Obywatel Kabuto • Invictus • Wehikuł Czasu • Millenium Racer

W SPRZEDAŻY OD 11 WRZEŚNIA. SZUKAJ W SKLEPACH Z GRAMI.

©2008 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS oraz logo EA SPORTS są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w U.S.A. i/lub w innych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone. Oficjalny produkt ligi Serie A. Licencja FIFA © 2007 FIFA TM. Wyprodukowano na prawach licencji przez Electronic Arts Inc. Nazwiska piłkarzy i ich wizerunki graficzne wykorzystano na licencji The International Federation of Professional Footballers „(FIFPro)" oddziela nazwy reprezentacji, klubów i/lub poszczególnych lig piłkarskich. Wszystkie produkty sponsorowane, nazwy firm, marki oraz logotypy są własnością poszczególnych firm. Pozostałe znaki towarowe są własnością prawną poszczególnych podmiotów. EA SPORTS™ jest znakiem Electronic Arts™.

FIFA

Czytaj grę.
Sam ustal wynik.

Gra bez piłki – widoczność. Teraz masz możliwość wyjątkowego czytania gry, co pozwoli Ci na pełne kontrolowanie całej drużyny. Prowadź grę tak, aby każdy zawodnik brał udział w akcji. Wyprowadzaj podania na wolne pole i przewiduj lot piłki. Wybierz gracza, który inteligentnie się ustawi i wykonaj perfekcyjne podanie, aby pokonać obronę przeciwnika.

Gra bez piłki – bieganie. Wielcy gracze wiedzą, że gra bez piłki jest tak ważna jak jej posiadanie. Ogrywaj przeciwników zwodami, szukaj wolnego miejsca i wciągaj obrońców w pułapki, aby dać wolne miejsce innym zawodnikom. Ustawiaj się tak, aby – gdy piłka dotrze do Ciebie – znaleźć się w odpowiednim miejscu w odpowiednim czasie i wykorzystaj akcję w stu procentach.

Gra bez piłki - przyjmowanie. Odpowiednio się ustaw i broń swego otoczenia. System kontroli „Gra bez piłki" oznacza, że możesz walczyć o każdy centymetr murawy dla dobra drużyny. Musisz być silny, aby dobrze ustawić się do przyjęcia piłki. I strzelenia perfekcyjnego gola.

EA SPORTS FIFA FOOTBALL 2004

EA SPORTS

It's in the game.

www.fifafootball2004.ea.com

Massive Assault

GATUNEK: STRATEGIA

Ireneusz 'Neko, Miler

Jest rok 2365. Rasa ludzka odkrywa w odległym kosmosie 6 planet bogatych w surowce naturalne. Nieliche to odkrycie, gdyż Ziemia cierpiąca od dłuższego czasu na niedobór substancji niezbędnych do dalszego rozwoju zaczyna przypominać rozgniewany wulkan. Szybka kolonizacja i podział na poszczególne państwa rozwiązuje pilne problemy. Nie na długo.

Massive Assault

Pojawia się wróg, kryjący się pod wymowną nazwą Shadow Clique, roszczący sobie bezzasadne prawo do Ziemi. Sojusz ten skupiający państwa totalitarne stosuje podstępną strategię zastraszania, łapówkarstwa, aby koniec końców podporządkować sobie kolonie i tym samym przygotowując się do decydującego uderzenia. Axis-of-Good jest jednak tą ostoją prawości i jedyną realną siłą mającą szansę stawić czoło wrednemu wrogowi. Jakby tego było mało, to właśnie my pokierujemy tą sprawiedliwą organizacją.

Kluczem do sukcesu będzie podporządkowanie sobie kolonii i tym samym wyparcie wroga z zajętych terenów. Massive Assault to rozgrywka strategiczna, w której błyskotliwy zmysł taktyczny będzie musiał iść w parze z niebanalnym refleksem i umiejętnością dostosowania się do dynamicznie zmieniającej się kampanii. Odciąć wroga od źródeł zaopatrzenia, zablokować dostawy surowców, aby w końcu osłabiony stawił mniejszy opór i poległ niekoniecznie w glorii chwały. W sumie to wszystko już znamy. Czym nowym ta gra nas zaskoczy?

Jak obiecują twórcy, produkt ów ma się charakteryzować szczególnie wyrafinowanym aspektem politycznym. Bo przecież wojna to nie tylko dymiące działa, ale także, zaplecze dyplomatyczne, spiski, tajne sojusze i tym podobne manewry. Sprzymierzeniec pojawi się znienacka dostarczając nam niezbędne posiłki lub też doręczy niezbędnych informacji o zasobach nieprzyjaciela.

Walki na morzu, lądzie i w powietrzu (w sumie 26 jednostek odwzorowanych w najdrobniejszych detalach) – tak, moi drodzy czytelnicy – bitwa o wolność i ład sprawiedliwy dopiero rozgorzeje na dobre.

Najwyższy czas wspomnieć o grafice. W pełni trójwymiarowa oprawa z dynamicznymi efektami specjalnymi, zróżnicowane planety z gigantyczną paletą radosnych kolorów, starcia pośród hucznych eksplozji powinny uczynić z Massive Assault istny spektakl wizualny. Oczywiście nie zabraknie także opcji multiplayer.

1 Massive Assault
Producent: Wargaming

W to zagramy już wkrótce!

Największa hurtownia oprogramowania. Zaopatrujemy całejki internetowe, księgarnie,grafnie, sklepy komputerowe. Warunki współpracy na www.play.com.pl

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania.

Doręczenie przez Pocztę - 10 zł (termin dostarczenia 3-6 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 15zł
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu !
Opakowanie - specjalne foliowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie

PROMOCJE

1 MASTER RALLY (PL) GRATIS*
2 WERSJA CZASU (PL) GRATIS*
3 PLAKAT GRATIS* RÓŻNE RODZAJE
4 POKROWIEC NA 24CD GRATIS *

Wybierz jedną z promocji 1,2 lub 3 i podaj nam swój wybór. Dotyczy każdego zamówienia !

*REGULAMIN PROMOCJI-PRZECZYTAJ!
Promocja nr 1-3 dotyczy każdego zamówienia. Wybierz jedną z dwóch gier gratis lub jeśli i podaj nam swój wybór przy zamówieniu. Jeśli nie wskażesz nam wybranej promocji, zostanie przysłana Ci losowo. Promocja nr 4 dotyczy zamówień powyżej 200zł -wybierz pokrowiec na 24CD lub dowolny przysyłka. Gry z promocji 1-3 mogą być jednymi wersjami gier/innych. *do wyczerpania zapasów, potem inna promocja.

ZAMÓWIENIA

PLAY.com.pl
CENTRUM WYSYŁKOWE
ZAMÓWIENIA : TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
INFORMACJA : TEL. 0 (prefix) 22 832 54 32
SMS +48 604 100 500
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT : TEL 0 (prefix) 22 832 54 31
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP : WARSZAWA 01-652 ul.Potocka 14 paw.3

NOWOŚĆ - zamów SMS-em wyślij sms pod nr +48 604 100 500 podając swoje dane i zamawianą grę. Jeśli nie będziemy mogli zrealizować zamówienia - odpiszemy SMSa.

Fascynujące wyścigi Maluchów wprowadzą Cię w świat niebanalnych rajdów osadzonych w polskich realiach.

MALUCH Racer

JUZ JEST NOWOŚĆ

www.maluchracer.play.com.pl

eJAY DANCE 3.0 — 19zł

COSMOPOLITAN VIRTUAL MAKEOVER 3
Program do ukazuje twarz kobiety i mężczyzny w różnych fryzurach, makijażach i innych dodatkach. Najnowsze część w nowatorskiej cenie.
Program zawiera:
600 różnych fryzur
1000 dodatków wspomagających !
Wiele różnych rodzajów makijaży.
Wydrukuj zdjęcie swoje zdjęcie ze swoimi własnymi lub innymi efektami specjalnymi.
Wersja DEMO w d.pl/play publikacja 20.06.2003
19zł

COLIN MCRAE RALLY 3 — 85zł

GTA VICE CITY — 119zł

WARCRAFT III FROZEN EARTH — 73zł
Najnowszy dodatek do gry Warcraft 3

FOTO STUDIO
Program stworzony dla posiadaczy aparatów cyfrowych. Pozwala na:
- Tworzenie albumów zdjęć
- Poprawę jakości i ostrości
- Edytuje zdjęcia i poprawianie zdjęć
- Tryb SLIDE SHOW
- Polska wersja językowa
19zł NOWOŚĆ

Nauka cyfrowa dla dzieci.
GABI UCZY "CYFERKI" — 19zł NOWOŚĆ

NEVERWINTER NIGHTS SHADOWS OF UNDERMOUNTAIN — 67zł NOWOŚĆ

Gra w billarda
LIVE BILLARDS — 19zł

SIMS GWIAZDA — 74zł
Najnowszy dodatek do gry Sims.

ANGIELSKI DLA DZIECI — 19zł NOWOŚĆ

3D HOME ARCHITECT 4.0 — 19zł NOWOŚĆ

HARD TRUCK 18 WHEELS... — 45zł

AIRLINES 2 — 19zł

CYCLING MANAGER 2 (2CD) — 45zł

GRYWALNOŚĆ

WYŚCIGI

6 TRAS

6 MALUCHÓW

WYBRANE TYTUŁY Z OFERTY

3D HOME MAKER (PL)	27 zł
AGE OF WONDERS 2 (PL)	62 zł
ALICE	44 zł
ALIEN NATIONS 2 + (PL)	45 zł
ALIEN VS PREDATOR 2	84 zł
ANARCHY ONLINE (PL)	110 zł
ANNO 1503 (PL)	129 zł
ANNO 1602 (PL)	36 zł
ATLANTIS 2 (PL)	19 zł
BALDURS GATE 1 (PL)	24 zł
BALDURS GATE SAGA (PL)	85 zł
BALLERBURG (PL)	45 zł
BATTLEFIELD 1942	109 zł
BATTLEFIELD ROAD TO ROME	74 zł
BEACH LIFE (PL)	67 zł
BLITZKRIEG (PL)	85 zł
BRIDGE 2005 (PL)	67 zł
C&C GENERALS (PL)	129 zł
CAPITALISM 2 (PL)	45 zł

GROM — 85zł

CASINO MASTER 5.0	10 zł
CELTIC KINGS (PL)	65 zł
CHAMPIO. MAN. 3 + LIGA PL	27 zł
CHAMPIONS MANAGER 4	115 zł
CHESSMASTER 9000	110 zł
CHROME (PL)	85 zł
CIVILIZACJA 3 (PL)	85 zł
CLOSE COMBAT 5	32 zł
COLIN M R 3 (PL) 10 06 03	85 zł
COLIN MCRAE RALLY (PL)	19 zł
COLIN MCRAE RALLY 2 (PL)	45 zł
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	32 zł
COMANCHE 4	54 zł
COMMANDOS 2	67 zł
COMMANDOS SUPERPACK	85 zł
CONFLICT DESERT ST.	45 zł
COSMOPOLITAN VIRT.M 3	19 zł

GHOST MASTER — 85zł

COUNTER STRIKE COND ZERO	85 zł
CULTURES 2 (PL)	19 zł
CYCLING MANAGER 2 (PL)	45 zł
DELTA F. BLACK HAWK	85 zł
DELTA FORCE 2	27 zł
DELTA FORCE LAND WARRIOR	36 zł
DESTROYER COMMAND (PL)	54 zł
DISCIPLES 2 (PL)	45 zł
DISNEY TOY STORY	22 zł
DISNEYS HERCULES	22 zł
ELDER S.C.II TRIBUNAL(PL)	54 zł
ELDER SCROLLS - TRIBUNAL	54 zł
EMERGENCY (PL)	19 zł
EMERGENCY 2 (PL)	54 zł
E-MAGER (PL)	19 zł
EUROFIGHTER TYPHOON	19 zł
EUROPA U. 2 WOJNA S.(PL)	85 zł
EUROPA UNIV. 2 + 10(PL)	54 zł
EXCESSIVE SPEED (PL)	10 zł
F1 CHALLENGE 99-02	127 zł
F-22 LIGHTING 3	27 zł
FALLOUT 2 (PL)	19 zł

FALLOUT TACTICS (PL)	54 zł
FIFA 2000	36 zł
FIFA 2003	118 zł
FIM SPEEDWAY G PRIX(PL)	67 zł
FLASHPOINT PLATYNOWA	85 zł
FORD RACING	10 zł
FREELANCER	159 zł
GAST	54 zł
GHOST MASTER (PL)	85 zł
GLUPKI Z KOSMOSU (PL)	27 zł
GOTHIC (PL)	27 zł
GOTHIC 2 (PL)	85 zł
GROM (PL)	85 zł
GTA 3	84 zł
HALF LIFE + COUNTERSTR.	44 zł
HARD TRUCK (PL)	45 zł
HARRY POT.KOMNATA(PL)	19 zł
HEGEMONIA (PL)	62 zł
HEROES 4 GATH ST. (PL)	54 zł
HEROES 4-WIND OF W. (PL)	54 zł
HEROES M&M 3 SHAD	19 zł

HULK — 110zł

HEROES M&M 3(PL) + AR	19 zł
HEROES M&M 4 (PL) + MISJE	65 zł
HOHCHOCK (PL)	19 zł
HOLYWORLD (PL)	44 zł
HOTEL GIANT (PL)	27 zł
HUGO TROPIKALNA (PL)	53 zł
HULK (PL)	110 zł
ICE WIKO DALE 1 (PL)	27 zł
ICE WIND DALE 2 (PL)	85 zł
ICE WIND DALE SAGA (PL)	110 zł

INDUSTRY GIANT 2 (PL)	45 zł
KOZACY SZUKA WOLNY (PL)	67 zł
KRASNALE 2 (PL)	10 zł
KRÓLIK BYSTRZAK (PL)	54 zł
KURKA W.ELKANOCNA (PL)	19 zł
KURKA WODNA 2 (PL)	19 zł
LAIRY 7 (PL)	19 zł

RED FACTION 2 — 45zł

LEGION (PL)	45 zł
LIATH (PL) 2CD	19 zł
LIVE BILLARDS	19 zł
LONGEST JOURNEY (PL)	27 zł
MAFIA (PL)	84 zł
MALUCH RACER (PL) 8-2003	19 zł
MEDAL OF HONOR	109 zł
MEDAL OF HONOR SPEAR	74 zł
MEDIEVAL - VIKING INVASION	85 zł
MIDTOWN MADNESS	32 zł
MORRIGANO	85 zł
MORTYR (PL)	19 zł
MOTOCROSS MADNESS 2	32 zł
NASCAR RACING 2003	110 zł
NEED F.S. HOT PURSUIT 2	79 zł
NEED FOR SPEED 4	36 zł
NEOCRON	86 zł
NEVERWINTER MISJE(PL)	67 zł
NEVERWINTER ED SPEC.	85 zł
NEVERWINTER NIGHTS (PL)	109 zł
NHL 2003	109 zł
OFFROAD (PL)	19 zł
OPER FLASHPOINT + MISJE	67 zł
OPER FLAS RESISTANCE (PL)	53 zł

PANZER ELITE (PL)	19 zł
PANZER GENERAL III S.E	31 zł
PARK JURAJSKI: OP GENESIS	110 zł
PASJANSE (PL)	10 zł
PINGWINEK KELWIN (PL)	19 zł
PIZZA CONNECTION 2 (PL)	19 zł
PLANESCAPE TORMENT (PL)	54 zł
PORT ROYALE (PL)	65 zł
POST MORTEM (PL)	68 zł
POSTAL PLUS	10 zł
PRETORIANS (PL)	118 zł
PRO RALLY 2001 (PL)	19 zł
PROJECT IC 2 (PL)	85 zł
PURE PINBALL (PL)	19 zł
RAILROAD TYCOON 2 (PL)	31 zł
RAINBOWSIX 3 REVEN SH.	110 zł
RALLY CHAMP. EXTREME (PL)	19 zł
RALLY CHAMPIONSHIP (PL)	19 zł
RALLY TROPHY (PL)	45 zł
RANDEVOUS 2 NEZNA (PL)	27 zł
RAYMAN M (PL)	27 zł

PORT ROYALE — 85zł

RED FACTION	27 zł
RED FACTION 2	45 zł
REPUBLIC REVOLUCJA (PL)	110 zł
ROBIN HOOD (PL)	27 zł
SEA DOGS (PL)	45 zł
SEARCH&RESCUE 3	19 zł
SEARCH&RESCUE 4	19 zł
SETTLERS 3 GOLD (PL)	54 zł
SETTLERS 4 + 2xMISJE (PL)	85 zł

SHIZM (PL) DVD LUB CD	44 zł
SILENT HILL 2	136 zł
SIM CITY 3000 (PL)	36 zł
SIMCITY 4 (PL)	129 zł
SIMS DELUXE (SIMS + SWIA.)	109 zł
SIMS GWIAZDA (PL)	74 zł
SIMS HANDKA (PL)	67 zł
SIMS ZWIERZAKI (PL)	67 zł
SKIING 2003	19 zł
SKRZATY (PL)	10 zł
SNAJPER (PL)	54 zł
SOLDIER OF ANARCHY	67 zł
SPELLS OF GOLD (PL)	85 zł

POSTAL 2 — 45zł

SPIDI (PL)	10 zł
SPLINTER CELL (PL)	110 zł
STEEL BEASTS (PL)	45 zł
SUDDEN STRIKE 2 (PL)	85 zł
TOCA 2 (PL)	19 zł
TOCA RACE DRIVER	85 zł
TOMB RAIDER ANGEL DARK	119 zł
TOON CAR	19 zł
TWINE (PL)	45 zł
VIETNAM MED. EVAC.	19 zł
WARCRAFT 2 (PL)	27 zł
WARCRAFT 3 (PL)	85 zł
WARCRAFT 3 FROZ E (PL)	73 zł
WARLORDS BATTL 2 (PL)	45 zł
WLADCA PIERSCIEN (PL)	109 zł
WOODY WOODPECKER(PL)	19 zł
WORMS 2	19 zł

GOTHIC 2 — 85zł

SZUKAJ W: TESCO CARREFOUR MEDIA MARKT LECLERC MAKRO AUCHAN oraz W SKLEPACH KOMPUTEROWYCH

MALUCH RACER — 19,90 zł

TUNING SPORT

TOP TUNING

MALUCH TUNER MAX

MALUCH SPORT

MALUCH SPORTER

GRATIS na płycie MAXIGAME - dwie wersje Gry Beach Soccer i Beach Volleyball

SZUKAJ W: KIOSKACH

MAX GAME 4/2003 — 19,90 zł

SZUKAJ W: EMPIK MEDIA MARKT

WERSJA DELUXE w dużym pudełku zawiera dodatkowy MINIS SPORTER oraz dodatkowy tor : STADION

MALUCH RACER DELUXE — 29,90 zł

POWYŻEJ PRZEDSTAWIONY CENNIK TO TYLKO CZĘŚĆ OFERTY PLAY. PEŁNA OFERTA NA WWW.PLAY.COM.PL OFERTA AKTUALNA NA DZIEŃ 27.08.2003

TOP 10

1	MALUCH RECER 19zł
2	COSMOPOLITAN V.M. 3 19zł
3	SIMS GWIAZDA 74zł
4	EJAY 3 DANCE PL 19zł
5	AIRLINES 2 19zł
6	CYCLING MANAGER 2 45zł
7	SEARCH&RESCUE 4 19zł
8	PURE PINBALL 19zł
9	LIVE BILLARDS 19zł
10	NEVERWINTER DODATEK 67zł

Platformówka dla dzieci
SKRZATY — 10zł

Nowa gra logiczna
DIAMENTY — 10zł

Platformówka dla dzieci
KRASNALE 2 — 10zł

Symulatorna samolotowa
PACIFIC WARRIORS — 10zł

WWW.PLAY.COM.PL

TEL. (22) 832 54 30

SMS + 48 604 100 500

PAC FUN 3D
LOKOMOTYWA DLA DZIECI

MOTOCROSS STUNT RACER
JAZDA NA MOTORZE

SZUKAJ W HIPERMARKETACH
4,99 zł
POWYŻSZE GRY - TYLKO W HIPERMARKETACH W CENIE DO 4,99zł
SIECI : TESCO MAKRO REAL LECLERC HYPERNOVA

MAX KIDS 3/2003
już w kioskach.
Gra komputerowa Wielkie Polowanie dla dzieci za jedyne 4,90zł wTwoim kiosku od 14.07.2003
GRATIS na płycie - jeden epizod gry SPIDI !
www.maxkids.pl
4,90 zł

SZUKAJ W: KIOSKACH

KOMPUTER CD 1/2003
juz zaraz w kioskach.
Gra komputerowa Speed Thief , Słownik niemiecko-polski, Room Aranger do projektownia wnętrz oraz wiele innych pełnych wersji programów. Maluch Racer demo.
Za jedyne 4,90zł wTwoim kiosku od 25.08.2003
4,90 zł

SZUKAJ W: KIOSKACH

GATUNEK: RTS

Rome: Total War

Eld

Total War powraca... Po raz trzeci, jeśli nie liczyć dodatków pokroju Viking Invasion. Ale przecież Rome to będzie zupełnie oddzielna, nowa gra.

Walczyliśmy już o tron cesarza Japonii (Shogun: Total War) i panowanie nad Europą kilkaset lat wcześniej (Medieval: Total War), teraz nadszedł czas na Imperium Rzymskie. Konkretnie ramy czasowe obejmują tu okres od pierwszej wojny punickiej (264 p.n.e.) po śmierć cesarza Augustusa (14 n.e.). W kampanii budujemy siłę Imperium lub też jesteśmy przy jego upadku oraz powstaniach niezadowolonych poddanych.

Duże i małe ...

Warto jeszcze wspomnieć, że obok dużych kampanii do wyboru będą też mniejsze. Tu będziemy się koncentrować na pomniejszych wydarzeniach znanych z lekcji historii. Może to być np. powstanie Spartakusa, w którym cała kampania rozgrywa się tylko i wyłącznie we Włoszech, lub najazd Cezara na Galię - bitwy rozgrywane są w Galii. Dla nowicjuszy powstał tutorial o ładnej nazwie Prologue. To także kampania - tyle, że dużo łatwiejsza i krótsza.

...zmiany

Najważniejsza jest jednak sama rozgrywka. W tej kwestii autorzy posłuchali chyba moich błagań, bo zmienili 'risk-owy' styl kampanii na 'point-to-point'. Mówiąc po ludzku, zapomnijcie o nudnym przesuwaniu figurek po mapie przedstawiającej prowincje. Teraz pojawiły się w pełni animowane armie oraz postacie, które poruszają się krok po kroku po mapie. Zamiast prowincji mamy regiony, a w nich wiele miast, miasteczek, warowni czy wiosek. Od wielkości osady będzie zależeć to, co w danym miejscu będziemy mogli zrobić. Miasta produkują żołnierzy oraz kasę z podatków, a jedno i drugie dzięki lokalnym darom ziemi. W każdym z miast możemy także wyznaczyć gubernatora, który będzie pilnował „interesu". Co ciekawe, budynki, jakie znajdują się w mieście, zostają przedstawione także podczas szturmów na miasto. Innymi słowy - jeśli np. zniszczysz jakiś budynek podczas walki za pomocą np. machiny oblężniczej, zniknie on także z mapy miasta i trzeba go będzie później odbudować. Czasem warto się zastanowić, czy opłaca się zrównać z ziemią miasto.

Czy o czymś jeszcze warto wspomnieć? Na pewno o wielu pomniejszych nowalijkach, jak np. budowanie fortów w celu ochrony przełęczy górskich, robienie zasadzek w lasach, szybkie rajdy na tyły wroga, wykorzystywanie terenu przyjaciół do własnych celów itd. Wszystko to ma uczynić grę bardziej realistyczną i ciekawszą.

Nie samą wojną Rzym zbudowano

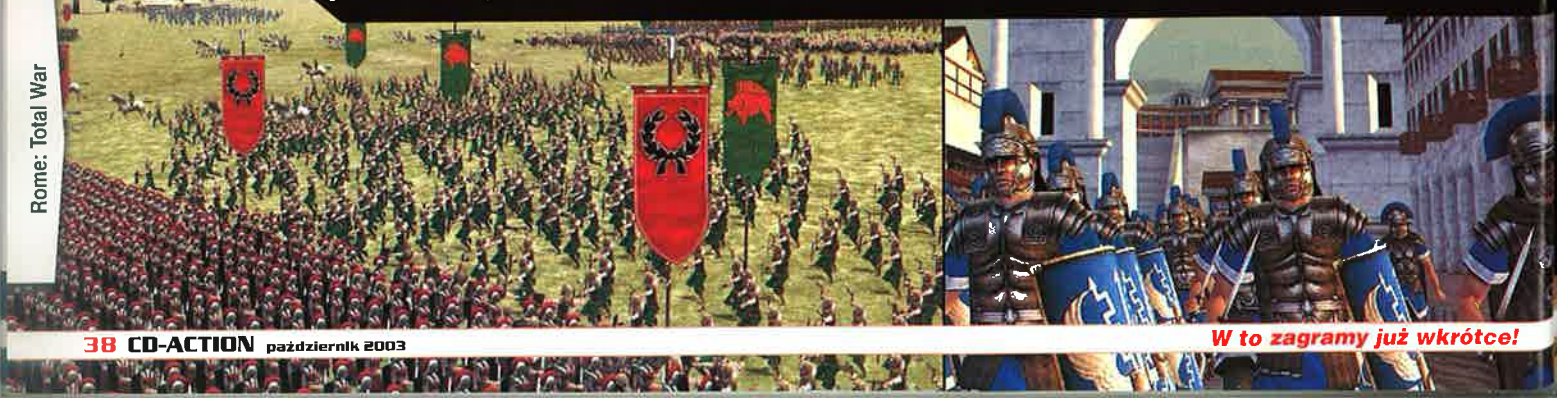
Zresztą nie chodzi tu tylko o zmianę stylu gry. Sporo czasu poświęcamy na handel pomiędzy miastami i regionami, zawieranie sojuszy, aranżowanie małżeństw dzieci oraz kupowanie informacji. Tak, niby przerabialiśmy to już w Medieval, ale w Rome będziemy mieli wszystko bardziej rozbudowane. Ważną funkcję w grze sprawuje również rzymski senat (jeżeli gramy Rzymianami). Senat od czasu do czasu zleca zadanie, które, nie bacząc na wszystko - musisz wykonać. Jest to np. poskromienie barbarzyńców, rozszerzenie granic imperium lub stłumienie rebeliantów. Nie ma jednak nic za darmo - dzięki wzorowo wykonanym misjom twoje wpływy w senacie rosną, w efekcie czego możesz zostać wybrany na imperatora i zakończyć grę zwycięstwem.

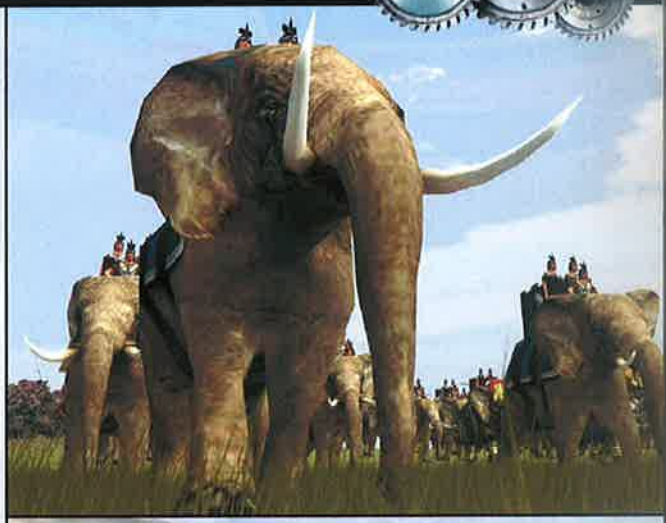
Hannibal ante portas!

Grając po drugiej stronie barykady (np. Kartagińczykami), nie musimy się przejmować senatem, ale z drugiej strony - nie posiadamy aż tak dużej siły militarnej jak Rzym. Każda z nacji ma oczywiście własne drzewko rozwoju technologicznego, a także typowe jednostki. Ciężko natomiast jednoznacznie określić, ile nacji będzie dostępnych w grze docelowo. Ciągle trwają prace nad tym elementem gry, gdyż - jak twierdzą twórcy „nie jest łatwo określić, kto był kim w danym momencie historii". Prawdopodobnie w Rome występować będzie trochę ponad dwadzieścia nacji.

Veni, vidi, vici!

Graficznie zaszły spore zmiany. Przede wszystkim inaczej ukazano mapę z regionami. Tym razem jest ona trójwymiarowa i przedstawia całą Europę, Afrykę Północną i Bliski Wschód. W zasadzie ta mapa składa





Rome Total War

Producent: Activision

się z tysięcy pól bitewnych, ponieważ każde drzewko, wzgórze czy miasto widoczne na mapie znajduje się dokładnie w tym samym miejscu, gdy dochodzi do walki. Ale to nie koniec. Jeśli – powiedzmy, w tym miejscu wyrośnie miasto czy nawet droga, już przy okazji kolejnej potyczki zobaczymy inny teren. Rzecz jasna, **krajobraz będzie się zmieniał także ze względu na porę roku** (deszcz, śnieg). Nie sposób też nie zauważyć na obrazkach, że **całość gry wygląda inaczej... rzekłbym - bardziej monumentalnie.** Miasta i fortece na polu bitwy są olbrzymie i masywne, a jednostki dopracowane w najmniejszym szczególe. Najbardziej spodobały mi się chyba słonie wyrzucające w powietrze biednych piechocińców, a także szturmowanie murów za pomocą drabin. Wygląda to naprawdę niesamowicie i jeśli tylko coś zrobiono z animacją postaci to będzie cudownie.

A co z najważniejszym, czyli bitwami? O tym wiadomo stosunkowo najmniej, aczkolwiek cóż tu można zmienić? I tak bitwy rozgrywane w czasie rzeczywistym to znak firmowy serii Total War. Pewne jest, że nadal nie będziemy mogli zapisywać gry w czasie bitwy, tylko przed. Poza tym **warunki pogodowe i ukształtowanie terenu będą miały jeszcze większy wpływ na wynik niż w Medieval.** Reszta chyba będzie zależeć od występujących jednostek, a przecież będą to takie doborowe formacje jak legioniści, hoplici, gladiatorzy, pretorianie i wiele, wiele innych. Miejmy tylko nadzieję, że inteligencja wojowników ulegnie poprawie (chodzi mi to o bezładne przemieszczanie się po polu walki).

Nie mam wątpliwości, że czeka nas kolejna wspaniała przygoda z Total War. Tym razem na chwałę i dostatek Cesarstwa Rzymskiego.

W to zagramy już wkrótce!

GATUNEK: SURVIVAL HORROR

SILENT HILL 3

Eugeniusz Siekiera

Silent Hill to miasto wyśnione w najgorszych koszmarach. To miejsce paranoi i szaleństwa, miasto, w którym groza spaceruje po ulicach, a lepki mrok ścieka po ścianach. To miasto, w którym nigdy nie chciałbym się znaleźć. Z drugiej zaś strony, nie wiedzieć czemu, uwielbiam to miejsce. Silent Hill śni mi się po nocach i chcę tam wrócić. Tęsknię za nim. Tak... Silent Hill. Miasto inne niż wszystkie.

Na imię jej Heather. Sytuacja, w której się znalazła, wykraczała poza granice rozsądnego myślenia. Czuła się niczym marionetka na scenie koszmarnego teatru wynaturzenia, bezgranicznego bezładu i nieuporządkowania, niezdolna do samodzielnych przedsięwzięć, które choć w małym stopniu miałyby rozwiązać zaistniały problem. Logika zdawała się tu nie mieć miejsca, ustępując nieogarnionemu chaosowi. Obowiązujące do tej pory reguły i normy zostały złamane, nieodwracalnie zniszczone. Proces rozpadu został rozpoczęty, a ona mogła być jedynie biernym uczestnikiem całego przedstawienia.

Witaj...

Kim jest? Jak znalazła się w tym chorym miejscu? Co ją czeka na końcu wędrówki? By się o tym przekonać, będziesz musiał stawić czoło czemuś więcej niż tylko własnym lękom i strachom z dzieciństwa. Będziesz musiał zagrać w trzecią część Silent Hilla. I to już niedługo! Choć ręce będą ci się trząść, drogi graczu, nie oprzesz się urokowi tej gry. Takie jest Silent Hill. Przeraża, ale jednocześnie nie pozwala odejść. Jesteś na to gotowy?

...w twoim

Konami jakiś czas temu powiadomiło świat o planach wydania tej gry na PC. Jednakże nie będziemy musieli tak długo czekać jak w przypadku części drugiej, bowiem SH3 ma się ukazać jeszcze przed końcem roku! Ci, którzy mieli przyjemność smakować chore klimaty SH3 na PS2, doskonale wiedzą, co to za gra. Ich zachęcać nie trzeba. Ci zaś, którym nie dane było zagłębić się w ten świat, niech uwierzą na słowo. Mówię to z ręką na sercu - to najbardziej przerażający survival horror na tej planecie! Resident Evil jest mały. Wiedźma z Blair może się schować pod kamieniem ze wstydu. W tej kategorii SH3 nie ma sobie równych. Klimat zaszczucia i wyobcowania jest tu tak intensywny i tak gęsty, że po kilkugodzinnej sesji człowiek zaczyna się niemal dusić. Każdy, kto pokochał SH2, nie będzie się mógł oprzeć urokowi jego kontynuacji.

...najgorszym

Grafika w stosunku do części drugiej uległa może nie kolosalnej, ale zauważalnej poprawie, szczególnie modele postaci i potworów (właśnie – potworów

Silent Hill 3

W to zagramy już wkrótce!

– zombiaki z Residenta wydają się kpiną przy tym, co serwują programiści z Konami) są bardziej szczegółowe. Otoczenie, w jakim przyjdzie nam działać, wydaje się wyraźniejsze, dopracowane po najmniejszy detal. Co tu dużo mówić – wszystkie lokacje w grze są na swój pokrętny sposób piękne. Jak łatwo się domyślić, w przypadku wersji PC będziemy mieli do czynienia z teksturami w wyższej rozdzielczości niż na konsoli. Również samą rozdzielczość będzie można do woli zmieniać, w zależności od preferencji i możliwości sprzętowych gracza. Co ciekawe, Konami zapowiada wersję wyłącznie na płycie DVD (choć po wydaniu na DVD Metal Gear Solid 2 zabieg ten nie powinien już nikogo dziwić).

...koszmarze

Największa bolączka gier konsolowych (ten nieszczęsny save!) w przypadku wersji na PC zostanie bezboleśnie usunięta. Akcję w SH3, w przeciwieństwie do poprzedniczki, będziemy mogli zapisać w dowolnym momencie. Z jednej strony, cieszy mnie ten ukłon wobec pecetowej braci, z drugiej zaś - obawiam się, że wpłynie to negatywnie na budowanie nastroju. Inaczej się gra, gdy po wejściu z duszą na ramieniu do kolejnego ciemnego pomieszczenia lękamy się o nasze życie, które w każdej chwili możemy stracić. Zaś metoda F5-F9 pozwala na eksplorację świata gry z nieco większym spokojem.

Nie próbuj...

Za warstwę dźwiękową, podobnie jak w poprzednich odsłonach Silent Hilla, odpowiada Akira Yamaoka. Muzyka jest nastrojowa, klimatyczna i wywołuje dreszcze, czyli dokładnie taka, jaka powinna być - sugestywnie podkreśla poczynania w grze. Jeśli chodzi o samą rozgrywkę, można z całą stanowczością stwierdzić, że w części trzeciej położono większy nacisk na walkę. Stąd wachlarz narzędzi mordu również uległ rozszerzeniu. Poza klasycznym asortymentem, Heather będzie mogła użyć między innymi broni maszynowej. Jednak podobnie jak w przypadku poprzedniczki, na początku gry będzie można wybrać 2 poziomy trudności: zarówno zagadek, jak i samej rozgrywki. Nic na siłę - taki zabieg cieszy, bowiem każdy dopasuje styl gry do własnych preferencji i chęci.

...się obudzić

Na razie nie wiadomo nic o ewentualnych bonusach. W SH2 dostaliśmy dodatkowy scenariusz, wtedy jednak była ponad roczna przerwa pomiędzy premierami wersji PS2 i PC. Teraz zaś będzie chyba czas jedynie na konwersję podstawowej wersji gry, tym bardziej że twórcy mają pełne ręce roboty przy SH4 (tak, tak, prace trwają od dłuższego już czasu!). Dodam jednak, że na rynku japońskim Konami wydało edycję SH3 z płytką zawierającą dodatkowe tematy muzyczne z gry. Byłoby miło, gdyby i wersja PC zawierała tak miłą dla ucha niespodziankę...

...bo nie śnisz!

Wypada jedynie trzymać kciuki za to, by termin premiery (31.10) został dotrzymany. Miejmy też nadzieję, że poślizg w przypadku ukazaniu się tej gry na naszym rodzimym rynku nie będzie aż tak ogromny, jak miało to miejsce w przypadku części drugiej.

Silent Hill 3
Producent: Konami

CDA w siedzibie EA

czyli Allor frunie za ocean...

Pierwsza informacja o wyjeździe dotarła do redakcji trzy tygodnie przed planowanym terminem wylotu. „Kto ma paszport?". Odpadł Eld. „Kto ma wizy?". Tu akurat odpadli wszyscy, więc pytanie anulowano. „To może chociaż jedną?". Tak to mniej więcej metodą nakazowo-ochotniczą wybrano wysłannika - bo okazało się, że musiałbym wyrobić tylko jedną wizę, a nie dwie. Super.

W kilka dni skompletowałem papiery, fotki i czego tam jeszcze Kanadyjczycy oczekiwali. Koperta z dokumentami - kurierem do Warszawy (na szczęście samymi staraniami o wizę zajął się „ludź" z Cenegi)... i czekanie. Czekanie... O, jest już plan spotkań. Czekanie... I szczegóły lotu. Tylko co z tą wizą... Zostały trzy dni... dwa... Powstaje plan awaryjny, obejmujący wizytę tylko w USA... Jeden dzień, przedpołudnie... Papiery zostały w ambasadzie przyjęte, po południu będzie decyzja... Uff, około czwartej w piątek po południu - wiza jest! Pozostało już tylko pobrać diety, wymienić gotówkę, załatwić ubezpieczenie - i gotowe. Zaś w niedzielę do Wawy - przenocować i z samego rana na lotnisko.

Lot to pestka, najgorsze są lądowania.

Za ocean

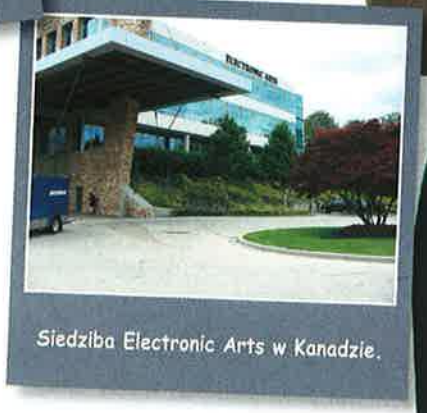
Pierwszy etap - Okęcie i wspaniała organizacja. Bramki do prześwietlania bagażu działały, rzecz jasna, nie tam, gdzie powinny, a informacja świeciła pustkami - szósta rano to w końcu wczesna godzina. Sama kontrola przebiegła jednak sprawnie (zwłaszcza jeśli ma się na myśli sprawność pamięci - by sobie przypomnieć, ile ma się w plecaku baterii i gdzie), tak samo nadanie bagażu i odebranie wejściówki na pokład. Potem już tylko troszkę poczekać i "fruuu" do Amsterdamu.

Po niecałych dwóch godzinkach lotu i mniej więcej takim samym czasie oczekiwania na tamtejszym lotnisku Schiphol pozostało już tylko spotkanie oko w oko z amerykańskimi agentami pytającymi o cel podróży oraz bagaże - i można było wchodzić na pokład. Tym razem o miejscu przy oknie mogłem tylko pomarzyć, podobnie zresztą jak i ładnych stewardesach. Amerykańskie linie lotnicze najwyraźniej stosują zupełnie inne kryteria doboru żeńskiego personelu latającego - ale w końcu nie po to się lata, aby podziwiać widoki, nie?

Po ponad dziesięciu nudnych godzinach lotu (wylot przed dziesiątą rano, przylot - ze względu na różnicę w strefach czasowych - mniej więcej godzinę później) można było wreszcie rozprostować nogi w Seattle. Jednak i tutaj czasu było niewiele. Trzeba się było zbierać do ostatniego już lotu, a zwiedzanie ograniczało się do budynku terminala. Potem pozostało już tylko wejść na pokład autobusu powietrznego (jak inaczej nazwać samolocik z miejscami dla trzydziestu osób?) - tylko dobrego, bo obsłudze lotniska pomyliły się zapowiedzi i o mały włos poleciałbym "gdzieś tam, lecz nie wiadomo gdzie"... Z drobnych kłopotów można by jeszcze wymienić rozminięcie się z transportem kołowym w Vancouver (kierowca nie przewidział, że w samolocie może być tylko 5 osób, i zanim wywiesił kartkę z logo, mnie już tam nie było), ale że przy pomocy pani z informacji udało się go odnaleźć (notabene jej syn pracuje w EA – ciekawy zbieg okoliczności) - już bez przeszkód dotarłem do hotelu.

W krainie soku klonowego

Miałem już tylko tyle siły, by przywitać się z PR-em z Niemiec, który odpowiadał za mój (i nie tylko, by nie było) pobyt, wejść do pokoju, wyprać się i uwalić



Siedziba Electronic Arts w Kanadzie.

na wyrko, mimo że było jeszcze widno - ale wg naszego czasu był już ranek...

Następny dzień rozpoczął się od śniadanka, po którym cała ogólnoświatowa grupa dziennikarzy zapakowała się do autobusu i ruszyła do siedziby kanadyjskiego oddziału EA - na prezentację FIFA 2004. Zanim ją jednak rozpoczęto, trzeba się było zarejestrować i pobrać identyfikator. A także coś przekąsić oraz wysłuchać podanej życzliwym tonem

Miejsce przy oknie w samolocie - czyż można sobie wyobrazić coś lepszego? Zwłaszcza gdy w polu widzenia mamy skrzydło (prawie zawsze), pod którym majestatycznie przesuwa się w dole ziemia i które już nie tak majestatycznie wpada w spore drgania nawet przy bardzo małych turbulencjach. Prawie nie czuje się rzucania, a ono już zaczyna niemiło się ruszać. A co się dzieje przy większych zawirowaniach - wolę nie wiedzieć. Lepiej już siedzieć z dala od okien!

Electronic Arts

Ten miły pan rozwiewa właśnie wątpliwości tyczące się nowej FIFY.

informacji o ochroniarzach, co to mogli się naoglądać za dużo filmów i teraz mogą chcieć zabłysnąć (w związku z czym lepiej nie zapuszczać się w głąb firmy). Obyło się bez incydentów i gdy otwarto salę kinową, pismacy w komplecie udali się do środka, by wysłuchać i obejrzeć, co też dobrego czeka graczy w nowej FIFA.

Po części prezentacyjnej nadeszła pora na coś bardziej interaktywnego: otwarto salę z kilkoma PC-tami, paroma Xboksami i mnóstwem PS2, na których każdy mógł do woli z grą obcować. Nie była to wprawdzie wersja finalna tego tytułu, więc nawet na konsolach co dwa-trzy mecze następował zwis. Jednak to i tak wielki

O, tak właśnie wygląda piłka, dziecko!

komfort w porównaniu do wersji PC, w którą udało mi się zagrać dopiero po kwadransie zmagań z oporną materią - i to z nieustanną pomocą obsługi. Poza tym wersja PC, mimo mocnego sprzętu, strasznie się ślimaczyła, zatem mimo szczerych chęci, czym prędzej znalazłem jakieś wolne PS2 (Xbox ma zbyt niewygodny - dla mnie - kontroler). Wrażenia z testów znajdziecie dalej, dlatego też tę część pozwolę sobie opuścić i od razu przejdę do turnieju.

Organizatorzy, aby umilić wszystkim porę lunchu (niezłego, co stwierdzili nawet gospodarze) - ogłosili turniej. Systemem pucharowym, jeden na jeden - niestety, tradycji stało się zadość i Polska przegrała z Anglią już w pierwszej rundzie (choć moralnie zwyciężyłem, bo co to za taktyka: zabieranie piłki bramkarzowi?).

Po turnieju zapakowano dziennikarzy do autobusu, zawieziono do hotelu, dano czas na odświeżenie się i znowu zapakowano do autobusu - tym razem po to, aby wywieść nas na kolację. Szefem przybytku był gościu o swojsko brzmiącym nazwisku (Bachinski). Niestety nie udało się z nim pogadać. W każdym razie po kolacji i paru drinkach ponownie zapakowano nas w autobus i zawieziono do hotelu - tym razem dano spokój aż do rana (jeśli nie liczyć pytania o godzinę wylotu).

A następnego dnia rano - cóż, zgodnie z informacjami mailowymi wylot po 11.00, więc po szybkim śniadaniu zapakowałem się do wozu, by czym prędzej dostać się na lotnisko... na którym się okazało, że zamiast czytać maile - lepiej sprawdzać bilety. W którymś momencie 11.00 zamieniono na 16.00. Szkoda, bo byłoby akurat trochę czasu na pozwiedzanie miasta, a tak - znowu czekało mnie zwiedzanie portu lotniczego. Przynajmniej znalazło się trochę czasu na wysłanie kartek.

Potem jeszcze spóźniony samolot i awaria generatora podczas kołowania do startu, przez co lot opóźnił się o jakieś dwie godziny. Ostatecznie jednak udało się do San Francisco dotrzeć. I porobić trochę zdjęć w czasie lotu, bo dostałem miejsce koło okna, a i chmur zbyt wielu nie było (w przeciwieństwie do lotu z Wawy).

W EA

Mimo to wszystkie te perypetie wyszły mi nawet na zdrowie - dzięki temu załapałem się na grupowy transport do hotelu z pismakami z Anglii. Po przybyciu na miejsce pozostało już tylko odebrać klucze do pokoju, zanieść bagaże na górę i... był w końcu wieczór. Jedyny problemik (by za dobrze nie było) to opiewająca tylko na dwa dni rezerwacja miejsca w hotelu (a do powrotu zostały 4), ale to akurat mogło poczekać do następnego dnia.

A działo się wtedy - oj, działo. Na dziesiątą zarządzono wymarsz do głównej siedziby EA – a tu, w hali sportowej, urządzono Camp EA. Jeszcze tylko odhaczyć się na liście (na której mnie nie było... ale nikt nie robił z tego problemu), odnaleźć PR-a, który miał być tutejszym "kontaktem" i wyjaśnić z nim sprawę hotelu. No i można ruszać do testowania gier. Mniej więcej w połowie Campu lunch (kucharzom robota aż się paliła... dosłownie!), potem kolejna rozmowa z PR-em, który coś nie bardzo mógł się połapać w sytuacji (co zresztą tłumaczyło mą nieobecność na liście). Po paru minutach udało się jednak wszystko wyjaśnić i już tylko w spokoju obserwowałem telefony, jakie wykonywał PR-owiec.

Fajnie zrobiło się dopiero w hotelu - rezerwacji nie można było bowiem przedłużyć, a w żadne dodatkowe fundusze na samodzielne szukanie hotelu nikt mnie nie wyposażył. Na szczęście po kolejnych telefonach nocleg się znalazł, dzięki czemu pozostało już tylko spakować się w 10 minut i można było ruszać z pismakami z Anglii na podbój San Francisco (bo siedziba EA mieści się dobre 30 minut autostradą od miasta).

Sklepik z gadżetami Electronic Arts.

W San Francisco

Pobyt w SF to już w zasadzie czysta przyjemność. Przyzwyczaił się już człowiek do zmian czasu i mógł co nieco pozwiedzać, no i hotel - miałem w nim spędzić czas aż do powrotu, więc jakiekolwiek problemy wydawały się przeszłością. Wydawały się... Okazało się bowiem, że ze względu na inny sposób rezerwowania hotelowego miejsca - drugiego dnia gdzieś wyparowały dane firmowej karty kredytowej EA, a z mojego konta takiej kwoty nie udało się ściągnąć... i zrobiło się całkiem niemiło. Do pokoju po dane wspomnianego już wcześniej PR-a udałem się w towarzystwie dwóch panów w garniturach (takich z rodzaju „równie trudno przeskoczyć co obejść"), bo klucz (w formie karty kredytowej) został, rzecz jasna, zablokowany. Zresztą z tymi kluczami w ogóle były cyrki, a przy okazji problemów z płatnością latałem po nie tak

Dawać mi tu samochód i robimy pościg!

z pięć razy! Na szczęście w holu hotelowym natknąłem się na przemiłą PR-kę z EA, która po wyłuszczeniu jej sytuacji wzięła sprawy we własne ręce (po uprzednim zaliczeniu wytrzeszczu oczu i opadu szczęki - że takie coś jest w ogóle możliwe). Po następnych kilkudziesięciu minutach (w sumie jakieś dwie godziny) w spokoju wszedłem do pokoju (jeśli nie liczyć konieczności wołania garniturowców, by odblokowali drzwi - i kolejnej wymiany karty).

Ogólnie jednak dwa dni spędziłem bardzo miło, choć ze względu na nieco "dziwną" pogodę poparzyłem się promieniami słońca. Bo to niby tylko dwadzieścia parę stopni w słońcu i ożywczy wietrzyk, ale słoneczko daje jak u nas przy trzydziestu-czterdziestu. Mimo to - co się tramwajami kablowymi najeździłem i po mieście połaziłem, to moje!

Zza oceanu

Powrót był - w porównaniu do atrakcji za oceanem - zupełną sielanką. Znalazł się nawet czas na zobaczenie kanałów, mnóstwa rowerów i skąpo ubranych „manekinów" na wystawie w dzielnicy Red Light w Amsterdamie. Mimo wysiłku budowniczych wąskich kanałów - nie zgubiłem się, a dzięki punktualnym pociągom nawet nie spóźniłem na samolot. W związku z tym wieczorem byłem już w Warszawie, skąd tylko jeden pociąg dzielił mnie od redakcji. Domu też... ze względu jednak na kolejny deadline, powrót do redakcyjnego życia był - niestety - natychmiastowy...

Ale co tam - i tak było warto, nawet jeśli przez kolejny tydzień trzeba się było z powrotem przyzwyczajać do warunków czasowych. W końcu czegóż się nie robi dla zdobycia cennych materiałów!

FIFA 2004
& Total Club Manager

FIFA 2004 miała oddzielną prezentację w Kanadzie, w której powstaje - i w zasadzie trudno się temu dziwić. Jakby nie było, jest to przecież najlepsza piłka na PC. Poza tym, choć nie jest ona rewolucją, a tylko ewolucją wersji zeszłorocznej, zmian w niej pełno. Jedyne, co może dziwić, to sam fakt, że powstaje ona w Kanadzie. Przecież sportem narodowym "klonowców" jest hokej, a nie piłka... Ale jak to zostało szybko wyjaśnione podczas części prezentacyjnej "już od pewnego czasu ściągamy tu ludzi z całego świata, zwłaszcza z obszarów, gdzie piłka nożna jest sportem kultowym". I strategia ta przynosi coraz lepsze efekty.

Najważniejsze zmiany zebrano pod hasłem **Off the Ball (tm) Control**, czyli na nasze coś w rodzaju kontroli [piłkarzy] bez piłki. W nowej FIFIE będzie bowiem można kontrolować nie tylko gościa z piłką. Wystarczy wcisnąć jeden przycisk, by przejąć piłkarza, do którego chcemy podać piłkę - po to, by znaleźć sobie lepszą pozycję czy wymanewrować obrońcę. Gościa z piłką przejmuje AI, dbające od teraz o to, aby nie stracić piłki i być w stanie tę piłkę do nas podać. Puszczamy klawisz i jeśli tylko AI sobie poradziło, otrzymujemy podanie. Pomysł - jak dla mnie - genialny! Fakt, trzeba się do tego przyzwyczaić, poza tym na PC bez pada problemem będą jak zwykle klawisze (bo ten odpowiedzialny za kontrolę gościa bez piłki trzeba trzymać), ale na padzie działa to super.

Fajnie rozwiązano także nowy (i opcjonalny) system podań. Zamiast tak jak do tej pory, wystarczy wcisnąć inny przycisk, by kamera ukazała widok zza pleców naszego zawodnika, dzięki czemu nawet najdalsze podania przestają być problemem, bo mamy widok na całe boisko, a nie tylko mały jego wycinek. **Nowy jest także system rzutów rożnych i wolnych.** Wybieramy jednego z gości, który powinien otrzymać podanie - i mamy kilka sekund na wywalczenie nim lepszej pozycji - dokładnie tak samo jak w przypadku podań. Ostatnią zaś opcją podpadającą pod to hasło **jest możliwość przywołania pomocy w obronie** - wystarczy jedno wciśnięcie przycisku, by któryś z zawodników pospieszył nam na pomoc.

To tyle, jeśli chodzi o Off the Ball Control, ale zmiany nie ograniczają się tylko do tego. Następnym nowym elementem jest bowiem tryb kariery, który najprościej można scharakteryzować jako: menedżer piłkarski w FIFIE. Zamiast się bawić tylko w jeden sezon, dostaje się od zarządu klubu jasne wytyczne - w przypadku słabszych klubów wcale nie będzie to od razu mistrzostwo. Od tego, jak sobie z nimi poradzimy, zależy nasza wartość na rynku, a od niej z kolei możliwość przeniesienia się do lepszych klubów. O ile tylko właśnie na tym będzie nam zależało. Jednak prestiż przydaje się nie tylko przy zmianie miejsca pracy. Zależy od niego także to, jak nasi piłkarze będą się przykładali do treningów, a także którzy z zawodników innych klubów będą chcieli się przenieść do naszego. Nawet jeśli sam klub nie będzie jeszcze niczym specjalnym, samo nasze nazwisko może zdziałać cuda! Oczywiście rzeczy, takie jak zarządzanie budżetem czy składem rozumie się tu samo przez się.

Spore zmiany czekają nas także w przypadku grafiki. Na początek wygląd twarzy, która w 2004 będzie się składała z dwóch oddzielnych połówek, a nie jednej odbitej lustrzanie, jak w wersji zeszłorocznej. Poza tym zawodnikom przybędzie również mimika - może to tylko bajer, ale za to taki, na którym bez wątpienia zyskają powtórki. Kolejna zmiana, jeśli chodzi o grafikę, kryje się pod hasłem Organic Motion: ma to umożliwić płynne i naturalne przechodzenie pomiędzy różnymi fazami ruchu a np. strzałem czy główkowaniem - i w narzędziu developerskim wyglądało to faktycznie naturalnie i to niezależnie od szybkości poruszania się zawodnika. Zamiar jak najwierniejszego oddania rzeczywistości widać także nawet w tak prostych czynnościach jak bieg bokiem czy cofanie się - zawodnicy nie poruszają się jak roboty, tylko od czasu do czasu zmieniają nogę. Bajer? Jak najbardziej, ale za to znacznie zwiększający iluzję oglądania, pardon - uczestniczenia w rzeczywistym spotkaniu.

I to już niemal wszystko, jeżeli o rzeczy nowe idzie - zostało już tylko **Football Fusion, czyli możliwość połączenia FIFY z Total Club Managerem** (menedżer piłkarski, a właściwie klubowy, bo zajmujemy się tutaj zarządzaniem całym klubem, a nie tylko samymi zawodnikami). O co chodzi? Ano, pomiędzy obiema grami można ze sobą wymieniać dane, dzięki czemu zamiast jedynie patrzeć na przebieg spotkania prowadzonego klubu w TCM, można taki mecz samodzielnie rozegrać w FIFIE - i potem powrócić znowu do Managera. Można będzie także postąpić w drugą stronę, czyli w którymś momencie zdecydować, że tryb kariery w nowej FIFIE to jednak trochę za mało i przenieść się z całym dobytkiem do TCM, by tam mieć nad wszystkim jeszcze większą kontrolę. Oczywiście do tego wymagany będzie zakup obydwu tych tytułów, ale jeśli ktoś jest maniakiem footballu - chyba warto, prawda?

Pozostałe zmiany w tegorocznej FIFIE można określić jako kosmetyczne: przybędzie trochę nowych teamów (w sumie

będzie ich ponad 350 - także ze słabszych lig, tzn. 3 i 4 angielskiej), zawodników (ponad 10000), lig (po raz pierwszy mają się pojawić ligi duńska i portugalska). Zawodników będzie charakteryzowało więcej współczynników, będą także w stanie przeprowadzać kilkuosobowe akcje. Będzie możliwość zmiany taktyki w trakcie meczu (naciśnięcie jeszcze innego klawisza).

Ostatnią zmianą wartą wzmianki jest wykorzystanie analogowych przycisków na padach. Niestety, dostępne to będzie tylko na konsolach, ale może w końcu pojawi się także odpowiedni sprzęt na PC - bo dają one całkiem spore możliwości. Np. przy próbach odebrania piłki - im mocniej przyciśniemy przycisk, tym silniej zareaguje sterowany przez nas zawodnik, co zwiększa jednak nie tylko szanse odebrania piłki, ale także popełnienia faulu.

Na pocieszenie pozostaje fakt, że to właśnie na PC (rzecz jasna, odpowiednio mocnym) FIFA będzie najładniejsza i tylko ta wersja będzie umożliwiała grę w sieci - a to już przewaga całkiem spora (nad konsolami). Co do daty premiery, planowana jest ona na jesień tego roku, gdzieś w okolicach października.

Battlefield: Vietnam

Battlefielda 1942 znacie? O wojnie w Wietnamie słyszeliście? No, to nie powinno was dziwić spore zamieszanie, jakie towarzyszyło prezentacji tej gry. Prowadzono ją zresztą w osobnym pomieszczeniu, do którego wpuszczano naraz tylko po kilka osób. Wszelkie zdjęcia czy filmowanie było oczywiście zabronione - ale czemu się dziwić, skoro była to pierwsza publiczna prezentacja gry?

Tak na marginesie: prowadzono ją na żywo, na działającym w czasie rzeczywistym kodzie. Wprawdzie wczesnym, ale w zupełności wystarczającym, by nie mieć wątpliwości, że mówi się o czymś - co już jest, a nie o pobożnych życzeniach. Na co się nastawiać?

Największe zmiany tyczą się oczywiście uzbrojenia, pojazdów i wyglądu gry. Poza M-16 i kałaszami pojawiły się np. helikoptery, służące zresztą nie tylko do transportu na polu walki, ale także do prowadzenia ostrzału z powietrza. Ale to nie wszystko - można je będzie także wykorzystać jako latające dźwigi. Jednym z najzabawniejszych momentów prezentacji był widok z oczu żołnierza Vietcongu na helikopter z podwieszonym pod nim czołgiem, łagodnie kołyszącym się na linie. Może z rzeczywistością za wiele wspólnego to nie ma, ale co tam!

Równie luźne podejście do kwestii „rzeczywistość" czeka nas **w przypadku osławionych wietnamskich tuneli, które zastąpione zostały głębokimi okopami, z pułapkami, zamaskowanymi stanowiskami obrońców** i w ogóle, ale bez dachu. Jak się twórcy tłumaczyli „na początku mieliśmy tunele, ale okazały się one mało grywalne. Dlatego też zastąpiliśmy je okopami, które wg naszych testerów sprawują się znacznie lepiej". I faktycznie, na pokazie okop i to, że piął się w górę, wyglądało bardzo dynamicznie, ale dzięki pułapkom i stanowiskom dla obrońców było to coś innego niż walka na polu.

Bardzo dużej zmianie (na lepsze) uległa także grafika. I nie chodzi jedynie o modele pojazdów, choć nie da się ukryć, że uwzględniono nawet bajery takie jak bieżnik na oponie. Poprawiono w zasadzie wszystko - i postacie, i bronie, budynki oraz roślinność. I na mnie osobiście właśnie ta ostatnia zrobiła największe wrażenie. Niby fakt, że choćby w Enemy Territory trawy na niektórych mapach nie brakuje, ale w Battlefield to tylko płaściutka zielona tekstura na ziemi, w której nie mamy się szansy ukryć. Jednak w BF: Vietnam było już jej pod dostatkiem, z czego można (nie)stety wnioskować, że podobnie będzie także ze snajperami. Cóż, w końcu w każdym niemal filmie opowiadającym o tej wojnie pułapki i zasadzki odgrywały jedną z głównych ról, więc dobra gra powinna takie rzeczy umożliwiać. A w chwili obecnej nowy BF jest na najlepszej ku temu drodze.

A skoro już przy trzymaniu się realiów jesteśmy, nie byłoby Wietnamu bez napalmu. Dlatego też w nowym BF-ie ten jak najbardziej będzie - i to łącznie z przenoszącymi go Phantomami oraz robiącymi bardzo (nie-)miłe wrażenie efektami zrzucenia go na ziemię.

Ostatnim elementem gry wartym wspomnienia - choć jeszcze nie do końca pewnym - jest muza. W czasie prezentacji z głośników dobiegały między innymi utwory Hendriksa i rzecz jasna, nieśmiertelne "Walkirie" Wagnera (w czasie lotu helikopterem i siania z broni pokładowej - to tak, by uzupełnić obraz sytuacji). Twórcy zarzekali się, że zrobią wszystko, by zdobyć prawa do wykorzystania tych utworów (i pewnie nie tylko tych) w finalnej wersji gry - znając siłę przebicia EA i patrząc na liczbę posiadanych przez nich oficjalnych licencji, nie ma się raczej co obawiać, że się nie uda. I dobrze, bo efekt (zwłaszcza lotu z Walkiriami) był świetny! I to mimo że się go tylko biernie oglądało - a co dopiero, gdy w środku znajdzie się cała drużyna znajomych? Odlot, prawdziwy odlot!

W grze dostępny będzie oczywiście także tryb dla pojedynczego gracza - wygląda na to, że bardzo podobny do tego z BF: 1942, a więc pomyślany raczej jako rozgrzewka i wprowadzenie do gry sieciowej. Za to gdy znajdziemy się już online, będzie można grać maksimum w 64 osoby. Dobór misji będzie podobny do tego z poprzednika (tzn. wszystkiego po trochu), dzięki czemu będzie można wziąć udział w najbardziej znanych bitwach tamtej wojny - zarówno w dżungli, w mieście, jak i nad brzegami rzek.

Gra powinna się ukazać na rynku gdzieś na wakacje przyszłego roku i prawdę powiedziawszy (po tej krótkiej prezentacji), wygląda na to, że jest na co czekać!

Need for Speed
Underground

Następny Need for Speed w serii - ale tym razem zupełnie inny. Zamiast kosmicznych bryk, o których można jedynie pomarzyć, w głównych rolach występują tu wozy, na jakie stać starszą, dorabiającą na pół etatu młodzież (wg słów gościa prezentującego grę). Znaczy się - by nie było - starszą młodzież w Stanach, bo na nasze warunki to nadal bryki, o których większość może jedynie śnić. Za to ma się już znacznie większe szanse, by je zobaczyć na ulicach, bo przecież i u nas Toyoty, Mitsubishi czy Subaru spotyka się całkiem często.

Ponieważ inspiracją dla twórców był między innymi film „Za szybcy, za wściekli", nie powinien dziwić wybór tras. **Ścigać się będziemy w miastach i w nocy** - w dodatku zazwyczaj w deszczu, co akurat ma znaczenie czysto estetyczne, bo twórcom chodziło o efekty świetlne, a nie realistycznie poślizgi. Zresztą w ogóle cała gra stała się dużo bardziej zręcznościowa: największy nacisk położono na intensyfikację wrażeń, a nie na kurczowe trzymanie się rzeczywistości. Nawet engine fizyczny wzięty został z wersji konsolowej – no i główną platformą jest tu PS2, pozostałe konsole oraz PC odróżnia od niej tylko lepsza grafika. Zdrada? W pewnym sensie tak, ale po paru chwilach obcowania z grą zapomina się o tym - bo nawet te parę wozów i już gotowych tras w zupełności wystarcza, by gra wsysała. A wtedy myśli się tylko o zajęciu jak najlepszego miejsca, nie zaś o tym, jaka platforma jest tą bazową.

A wracając jeszcze do torów - w chwili obecnej twórcy mówią jedynie o dwóch typach - pętlach dla normalnych nocnych rajdów (zwanych Street Race), oraz otwartych, jednak dostępnych tylko w Drag Race. W finalnej wersji mają przybyć jeszcze dwa inne rodzaje wyścigów. Póki co jednak owiano je tajemnicą. **Wiadomo już z kolei że, np. trasy rajdów będą bardzo krótkie** - około trzydziestu-czterdzieści sekund na okrążenie. Jeszcze krócej trwają Drag Race, którym zresztą za chwileczkę poświęcę oddzielny akapit. Jak się to sprawdza w praktyce? Ano, okazuje się, że i tak ma się dosyć, bo wrażenie prędkości jest w tej grze po prostu niesamowite - trzęsąca się coraz bardziej ze wzrostem prędkości kamera, rozmazane światła czy wręcz wchodzenie w nadprzestrzeń, gdy odpalamy instalację z podtlenkiem azotu. Wszystko to sprawia, że się jest bardziej wykończonym niż po znacznie dłuższych rajdach w poprzednich N4S-ach.

Szczytem tego są właśnie Drag Race. Mimo prostej jak drut trasy - te parędziesiąt sekund wydłuża się tu w wieczność! I to mimo sterowania, które na początku wydaje się wręcz herezją. Tak, tak - zupełnie inaczej steruje się wozem w DR niż SR. Po pierwsze, do dyspozycji mamy tylko manualną skrzynię biegów i instalację z podtlenkiem azotu. Po drugie, zamiast małych zegarów u dołu ekranu - wielkie wskaźniki otaczające centralny punkt ekranu. Jest to jednak w pełni uzasadnione, bo podstawą są tu zmiany biegów w ściśle określonym momencie - inaczej przegrzewa się silnik (może wybuchnąć) lub tracimy cenne ułamki sekund. Trudniej za to zrozumieć odebranie graczowi kierownicy... **Zamiast swobodnego wyboru toru jazdy trasę podzielono na cztery tory, a gracz może zmienić jeden z nich** na inny - coś jak w prymitywnych wyścigach z pierwszych automatów. Fakt, że wrażeń i tak nie brakuje (bo na drodze pełno różnych przeszkadzajek - samochodów, pociągów, skoczni itp.), ale do takiego ubezwłasnowolnienia trzeba się będzie przyzwyczaić. No, chyba że coś się jeszcze w tej materii zmieni, ale na to akurat się nie zanosi.

Co do reszty, jeździ się tutaj, by zdobywać pieniądze, za które kupuje się lepsze wozy lub rozbudowuje już te posiadane. Nowych części będzie furset, a co ważniejsze - będą wpływały nie tylko na wygląd zewnętrzny, ale i na prowadzenie się wozu. Fizyka jazdy może i nie umywa się do tej z TOCA Race Driver, ale swoje też potrafi. Obniżenie zawieszenia, poszerzenie wozu, spojlery, zmniejszenie masy - wszystko to będzie się tu czuło. Podobnie jak i uszkodzenia, ale na szczęście będą one automatycznie (i za free) naprawiane po ukończeniu każdego z wyścigów.

W grze ma być ponad sto różnych wyścigów, w których będzie można wziąć udział - na własną chwałę i pieniądze. I po rzadkie części, których nie będzie można kupić, a jedynie wygrać lub też wymienić się nimi z innymi graczami (będą one bowiem przyznawane losowo i w ograniczonej liczbie). Do tego będzie konieczna rozgrywka online (maksymalnie w 4 graczy). Jak wyjaśniono „chcemy zachęcić graczy do grania w Sieci". Cóż, po zobaczeniu tej gry w akcji czułbym się zachęcony i bez tych części, ale co tam, dodatkowych zachęt nigdy za wiele.

Jedyne, co mi się mniej podobało, to **termin wydania - dopiero 2004 r.**, ale warto czekać. No i zbierać na lepszy sprzęt, bo gra już teraz po prostu wygląda niesamowicie, ale w związku z tym apetyt na sprzęt też będzie miała...

Vancouver zostało uznane (przez William M. Mercera - http://www.wmmercer.com/) za drugie najlepsze miasto na świecie, jeśli chodzi o jakość życia (pod uwagę bierze się 39 czynników, w tym edukację, czystość, pomoc medyczną i transport) - przegrało tylko ze szwajcarskim Zurichem. Pozycję tę od zeszłego roku dzieli z Wiedniem - rok wcześniej było bowiem na miejscu pierwszym - i to w pojedynkę.

The Sims 2

Jedna z najlepiej sprzedających się gier na świecie (przy okazji także najlepiej sprzedająca się gra na PC w historii) wreszcie doczeka się, poza kolejnym dodatkiem (bo takie cudo też pokazano i parę słów o nim będzie - ale dopiero na końcu), pełnokrwistego sequela. Dwójka, bo o niej mowa, nie ma wprawdzie żadnego podtytułu, ale za to "w środku" zmian jest sporo. I to całkiem poważnych. Twórcy poszli w stronę dalszego rozbudowania rozgrywki, ale w taki sposób, by można było w nią zagrać i bez konieczności zaliczenia tysiąca godzin w poprzednich Simach.

Co nas czeka? Na początek ustalanie wyglądu postaci - opcji dostępnych na tym etapie jest tyle, że można stworzyć, kogo się tylko chce. Siebie, znajomego, znajomą, grubego, chudego, nawet zielonego Marsjanina - i to nie jest żart! Wybór koloru oczu, ust, fryzury, nosa - co tylko chcecie. Stworzenie postaci to oczywiście tylko początek, po którym wypadałoby wybudować dom. I tutaj także wprowadzono całkiem poważne ulepszenia, dzięki czemu można budować wielopiętrowce. I zniknął wymóg stawiania ścian tylko pod kątem prostym.

Aby jednak w grze mogły się zmieścić choćby tylko te dwie rzeczy, trzeba było zmienić jej engine. **Dwójka jest już w pełni trójwymiarowa, ze wszystkimi wynikającymi z tego konsekwencjami**, jak na przykład swobodnie poruszająca się kamera. Poza tym ważny jest także odświeżony wygląd – jedynka, mimo dodatków, zdradzała już oznaki starości - pod tym względem sequel prezentuje się znacznie, znacznie lepiej. Coś jak Ghost Master na sterydach.

To wszystko jednak zmiany bądź co bądź kosmetyczne, ale od nich się dopiero zaczyna. Największą jest **wprowadzenie do gry upływu czasu.** Nie chodzi jednak o dni, a lata. Tak, tak - simowie będą się starzeć, przechodząc w sumie przez sześć etapów życia: od niemowlaka przez berbecia, dziecko, do nastolatka, dorosłego i seniora. Idea ta sama w sobie nie wydaje się może zbyt pociągająca, ale co powiedzielibyście na uzupełnienie jej zakładaniem rodziny, wydawaniem na świat potomstwa i w ogóle możliwością "prowadzenia" „rodziny" przez kilka pokoleń. Brzmi chyba nieźle, prawda? Zwłaszcza że do gry wprowadzono także kod genetyczny, dzięki czemu potomkowie przejmują cechy rodziców. Jak się dobrze postaramy, można będzie przeprowadzić bezkrwawą kolonizację Ziemi przez Marsjan!

Kod genetyczny i wynikające z tego konsekwencje to i tak nie wszystko. Simowie bowiem zostali wyposażeni w pamięć i znacznie lepszą świadomość otoczenia, w którym przebywają. Zresztą łączy się to nierozerwalnie ze wspomnianym przed chwileczką rozwojem Sima. Każdy z etapów uzupełniono big life moments, czyli momentami przełomowymi. Pierwszy samodzielnie postawiony w życiu krok, pierwszy pocałunek czy ślub. I by nie było – wszystko, co zrobimy wcześniej, będzie miało wpływ na późniejsze życie naszego Sima. Dzięki temu np. postać, która w dzieciństwie poparzyła się w kuchni, jeszcze na starość będzie o tym wydarzeniu pamiętała. Ba, jeśli tylko było to traumatyczne przeżycie, może się okazać, że bez pomocy specjalistów nie będzie w ogóle chciała wchodzić do kuchni!

Bardzo ciekawe konsekwencje wynikają również ze świadomości otoczenia. Simowie będą się na przykład odwracali w kierunku otwieranych drzwi czy obserwowali innych Simów, którzy ich akurat zainteresują. Co więcej, będą rozpoznawali - co ta inna postać, lub postacie, robią, dzięki czemu podrywanie dwóch dziewczyn jedna po drugiej wcale najlepszym pomysłem nie będzie - jak to bywa w rzeczywistości (złamane serce i te sprawy...).

Fajnym rozwiązaniem jest także zwiększenie wagi wyglądu fizycznego - będzie on odgrywał bardzo dużą rolę przy zawieraniu znajomości. I wcale nie będzie tak, że wystarczy na początku stworzyć seksowną blondynkę z talią osy, i ma się spokój do końca życia. Jest przecież wspomniany już upływ czasu, ale nie tylko on będzie miał wpływ na wygląd Sima. Za dużo siedzenia przed telewizorem, z pizzą i chipsami, a nasza seksbomba (czy inny przystojniaczek) zacznie się zaokrąglać... Ale i na to jest rada - wystarczy wysłać Sima na trening, a zbędne kilogramy powoli wypoci. Powoli... podczas prezentacji efekty dało się zauważyć nawet po jednorazowej przygodzie z Atlasem. Jednak zostało to znacznie przyspieszone w pełnej wersji będzie to tylko niewiele prostsze niż w rzeczywistości... Ale warto się pomęczyć, bo przeżycia Sima będą wpływały na life score - ocenę jego życia. A ciągłe siedzenie na kanapie, z lodówką tuż obok, trudno uznać za fascynujące...

Jak widać, po tylu kolejnych dodatkach wreszcie ukaże się sequel i to godny tego określenia. Niestety, trzeba będzie nań jeszcze trochę poczekać, bo na rynku ukaże się dopiero w okolicach lutego przyszłego roku. Aby jednak to czekanie się nie dłużyło, na PC wyjdzie jeszcze jeden, tym razem ponoć naprawdę ostatni, dodatek - The Sims: Makin' Magic, o którym kilka słów na zakończenie.

Tym razem tematem przewodnim jest magia, czyli scenowe sztuczki Copperfielda - zamiany w żaby, magiczne ingrediencje, dziwny wystrój i inne tym podobne sprawy. Co ciekawe, kilka dostępnych zaklęć (siła i dostępność będą zależały od poziomu magicznego doświadczenia Sima) będzie także wpływało na poprzednie dodatki, np. wspomagało karierę estradową tudzież hodowlę zwierzaków. Maniakom powinien przypaść do gustu, a ukaże się w sam raz, by w tegoroczne święta rozruszać towarzystwo, zamieniając je w pokarm dla ulubionego zwierzaka - czyli w okolicach świąt.

Samochód łowcy głów?

Nawet w "hameryce" są kolejki!

Freedom Fighters

Ewentualnie Freedom: Soldiers of Liberty, bo wygląda na to, że kwestia nazwy nie została jeszcze definitywnie rozstrzygnięta. W każdym razie chodzi o taktyczną drużynową strzelankę TPP - albo bardziej po ludzku o grę TPP, w której kierujemy gościem mającym pod dowództwem kilku innych gości. Ich liczba zależy od charyzmy, ale to jedyne, co łączy grę z RPG, więcej współczynników tu nie ma (poza punktami życia). Opis przydługi, w dodatku niezbyt interesujący. Tymczasem po zobaczeniu gry w akcji powiem jedno - po Hitmanie IO Interactive tworzy tytuł, który zapowiada się na jeszcze większy hit!

Po kolei jednak. Miejscem akcji będzie Nowy Jork, mniej więcej współcześnie. Jedyna poważna różnica to dużo większe sukcesy ZSRR w szerzeniu powszechnego socjalistycznego dobrobytu, w jakim żyje już prawie cały świat. **Ostatnia wysepka wrednego kapitalizmu znajduje się za oceanem, w USA.** Na tej wysepce czerwonoarmiści jednak też już wylądowali, przez co główny bohater - hydraulik Krzysiu Kamień - zmuszony zostaje chwycić wielki hydrauliczny klucz i rusza niewolić ludy pracujące pod jarzmem burżuazyjnej rozpusty. Albo też - w zależności od tego, z której strony na to spojrzeć - wyrzucać z podwórka komunistów. Bardzo szybko klucz zostaje zamieniony na kałasz, a do walki przyłączają się także inni - by pod wodzą Christophera Stone'a (czyli Krzysia, czyli gracza) oczyścić Nowy Jork.

Co w tym takiego hitowatego? Ano, inteligencja towarzyszy broni - gdyby nie ona, byłaby to tylko dobrze wykonana, ale dość standardowa strzelanka. Jednak w połączeniu ze sterowaniem wojownikami ma się do dyspozycji tylko trzy rozkazy (atak na pozycję, zostanie na pozycji oraz powrót do gracza) – a to sprawia, że gra zachwyca. **Jest to pierwszy tytuł, w którym po wydaniu rozkazu ataku twoi ludzie ruszają na barykadę, korzystając z całego uzbrojenia, łącznie ze znalezionymi po drodze stanowiskami karabinów maszynowych!** Gdy trzeba, rzucają granaty, kiedy ktoś ich częstuje ołowiem, szukają osłony - wygląda to, jakby mieli pełną świadomość otoczenia! I widać to nie tylko w czasie ataku, bo dokładnie takie samo wrażenie się ma, gdy grupa nagle jest atakowana - ktoś rzuca się do karabinu maszynowego, ktoś biegnie nieco do przodu, by skorzystać z osłony, ktoś rzuci granat - a kiedy tylko się da, wszyscy strzelają. Wrażenie wprost niesamowite!

Interesująco rozwiązano także kwestię misji, na jakie podzielono rozgrywkę. Zazwyczaj bowiem mamy do dyspozycji kilka z nich i tylko od nas zależy, którą wybierzemy. Ale! Misje dzieją się w jednym mieście, a więc niekiedy kolejność ich wykonywania może mieć całkiem spore znaczenie - przykład dotyczył helikoptera skutecznie utrudniającego wyparcie wroga z obszaru. Mi-24 w powietrzu, gdy ma się przeciw niemu kałasze, jest w zasadzie nie do ruszenia - ale za to dostępna była inna misja, w czasie której jednym z zadań opcjonalnych było zniszczenie tego właśnie Mi na lądowisku. To było już znacznie prostsze - po jego wysadzeniu i "pierwsza" misja stawała się dużo prostsza.

Co jeszcze ciekawego można o tej grze powiedzieć? Zatem tak: wojowników za wolność było zazwyczaj więcej, niż mogliśmy wziąć pod dowództwo, dzięki czemu śmierć jakiegoś z nich nie była wielkim problemem. Broni sporo, łącznie ze snajperkami i granatnikami. Pojazdy też były, choć niestety wroga. Mapy – miejskie i jak na Nowy Jork przystało, w wielu miejscach można było wchodzić do budynków czy przedzierać się kanałami.

I to w zasadzie wszystko - **w sumie wyglądało to bardzo dobrze, dzięki sprawnej AI gra wysysała** - miało się wrażenie walki z żywymi! Jedyna różnica do poprzednika to fakt, że się za bardzo słuchali - przynajmniej w porównaniu do redakcyjnego teamu [CDA]. A - **niestety w wersji PC nie będzie najprawdopodobniej trybu multi** - na konsolach ograniczony został do split-screenu dla czterech osób, co jednak i tak jest lepszym wyjściem niż wywalenie go zupełnie. Może jednak coś się jeszcze zmieni - do czasu premiery (prawdopodobnie druga połowa września tego roku) jeszcze trochę czasu zostało.

Lord of the Rings - Return of the King

Pierwsza część tej zręcznościówki - LotR: Two Towers - wersji na PC nie doczekała się (choć informacje takie pojawiały się); jej kontynuacja powinna mieć więcej szczęścia. Dobrze by było, bo jeśli ktoś chciałby się znaleźć w centrum bitew ukazanych w Trylogii, lepszego tytułu nie znajdzie.

Na początek krótko o fabule. Krótko, bo też nie ma za bardzo o czym pisać. Dwie Wieże to zbiór bitew z filmu - przechodzimy przez nie, kierując wybraną postacią i oddając losy pozostałych w ręce AI. I to w zasadzie tyle - są jeszcze wprawdzie przerywniki z filmu, które usiłują jakoś połączyć ze sobą te bitwy, ale na głębię fabularną nie ma się co nastawiać. Tutaj chodzi o walkę, walkę i jeszcze raz walkę!

Nie zawsze jednak twarzą w twarz, bo kierując np. hobbitami, można skorzystać z czasowej niewidzialności oferowanej przez elfie płaszcze. Na planszach (całkiem zresztą sporych - twierdza w Helmowym Jarze robiła w każdym razie po-

zytywne wrażenie) pełno jest także miejsc, w których można popieścić wrogów np. ogniem z przewróconych koksowników czy zrzucić im na głowę wielki żyrandol. Nie wszystkie rzeczy, jakie można przewrócić czy zniszczyć służą wprawdzie nękaniu wrogów, ale i tak miło popatrzeć, jak kierowany przez nas Gandalf w szale bojowym przemodelowuje fasadę jakiegoś budynku.

Jedyny problem w Powrocie Króla to sterowanie. Cóż, do takich zręcznościówek klawiatura wystarczy, ale... na krótko. Bitwy są tu intensywne, wrogów dokoła kupa, w klawisze wali się zatem jak najszybciej, byle tylko wyprowadzić cios przed wrogiem, zrobić unik, sparować jego szablę - a takiego traktowania za długo to one nie wytrzymają... Dlatego też jeśli tylko poważnie nad tym tytułem myślicie (a moim zdaniem - warto, choćby dlatego, że wersje konsolowe będą miały gorszą grafikę), zakup pada będzie nieodzowny.

A - w zasadzie to można by znaleźć jeszcze jedną wadę. **Brak gry w sieci.** Cóż, tytuł ma być identyczny (poza jakością grafiki) na PS2, Xboksie, GameCube'ie, a że na tych rozgrywki w sieci zbyt popularne nie są, obrywa się właśnie nam. Dobrze chociaż, że jest tryb z dwoma osobami na jednym ekranie, tyle że do tego pady będą już absolutnie niezbędne.

Na podjęcie decyzji trochę czasu jeszcze jest - gra ukaże się mniej więcej w tym samym okresie co film, czyli w okolicach świąt tego roku.

I reszta...

W sumie pokazano ponad dwadzieścia pięć różnych, właśnie tworzonych tytułów i rzecz jasna - nie sposób je tu wszystkie przedstawić. Nie wspomniałem na przykład nic, a nic o dodatku do **Battlefield 1942 (Secret Weapons of WWII)**, choć trochę czasu przy nim spędziłem - ukaże się lada chwila. Poza tym trochę już na ten temat było w CDA. Dokładnie taki sam los spotkał dodatek do **Medal of Honor pt. Allied Assault Breakthrough** - również całkiem niezły. Poza tym można jeszcze było zobaczyć dodatki do **SimCity** i **C&C Generals**, golf **Tigera Woodsa**, **Harry'ego Pottera** z pucharem w Quidditchu, nowe **NHL**, **Madden**, **NASCAR**, **Rugby** i **NBA** - a to i tak tylko tytuły, jakie ukażą się także w wersji na PC! Przedstawienie całości byłoby po prostu niemożliwe, ale bez obaw - do najlepszych na pewno jeszcze wrócimy. I to wkrótce.

CormaC

W opublikowanej niedawno recenzji Mistmare'a zachwycałem się odmalowanym z epickim rozmachem światem. Lionheart bazuje na niezwykle podobnym koncepcie – oto, podczas prowadzonej przez króla Ryszarda Lwie Serce trzeciej wyprawy krzyżowej (1192) nastąpiło zachwianie równowagi naszego świata i wdarła się do niego magia, wraz z całym podręcznym inwentarzem nieznanych stworzeń.

GATUNEK: cRPG

LIONHEART

Podobnie jak w Mistmare, nastąpiło zahamowanie rozwoju ludzkości i oto, w XVI stuleciu wciąż tkwi ona w mrokach ponurych wieków średnich. Tym, którzy potrafili pojąć i okiełznać nowe siły, magia przyniosła wielką potęgę. Przez zwykły lud postrzegana była jednak jako diabelskie sztuczki.

W świecie tym, w którym fakty mieszają się z fantastyką, bierzemy pod opiekę bohatera niebanalnego, bo raz, że opętanego przez ducha, a dwa, że będącego potomkiem samego króla Ryszarda - fakt, że z linii bękartów, ale w końcu krew nie woda, jak mawiają Anglosasi. Lądujemy w okolicach Barcelony i... pozwolę sobie na tym zakończyć przybliżanie fabuły, jako że na to będzie miejsce w recenzji produktu finalnego.

W spadku po dziadku

Lionheart to od stóp do głów klasyczne w założeniach i wykonaniu cRPG, oparte na mechanice legendarnych Falloutów (system SPECIAL - strength, perception, endurance, charisma, intelligence, agility oraz luck – takimi cechami opisana jest postać), oczywiście nieco zmodyfikowanej. Postać jest bezklasowa, co zapewnia jej dużą uniwersalność i elastyczność - gracz może wykreować i rozwinąć dokładnie takiego bohatera, jaki mu pasuje. System SPECIAL, ze wszystkimi umiejętnościami (tu, w liczbie 30) oraz dodatkowymi cechami, wadami i zaletami, którymi należy obdarzyć postać podczas jej tworzenia, bez wątpienia jest jednym z najlepszych komputerowych mechanizmów RPG, a to z pewnością jednogłośnie potwierdzą miłośnicy Falloutów. W ramach ciekawostki - roboczy tytuł Lionhearta brzmiał... Fallout Fantasy! Zobaczmy teraz, jak prezentuje się gra od strony oprawy i rozgrywki jako takiej.

Dyplomacja na bok?

Widać od razu, że Lionheart zorientowany jest na walkę - jest jej tu dużo i zrealizowana została w hack'n'slashowym stylu. Tych, którzy już kręcą nosem, pocieszę - mimo ukierunkowania na akcję nie jest to Diablo. Drzewa dialogowe są stosunkowo rozrośnięte i sposób prowadzenia rozmów faktycznie wpływa na rozgrywkę (można np. zrazić do siebie rozmówcę i nie otrzymać questu), choć nie są one aż tak rozbudowane, jak - dajmy na to - w Neverwinter Nights. Gra jest klimatyczna, na co składają się: specyficzny świat gry, muzyka i klasyczna oprawa graficzna. W końcu Lionheart współtworzyło zaprawione w bojach Black Isle Studios (Baldur's Gate, Fallout, Planescape Torment, Icewind Dale), w tym przypadku odpowiedzialne po części właśnie za warstwę wizualną. Autorzy nie ukrywają zresztą, że w finalnej wersji przesuną nieco akcenty z machania orężem na rzeczy wymagające ciut więcej inteligencji.

2,5D

Od strony graficznej program prezentuje się nieźle, choć mam zastrzeżenia, którymi za momencik się podzielę. Izometryczny obraz generowany przez engine Velocity (wykorzystany w poprzednich grach Reflexive Software – Zax: Alien Hunter oraz Star Trek: Away Team) jest dwuwymiarowy. Tła są prerenderowane, zaś poruszające się po nich postacie zostały co prawda przygotowane w pełnym trójwymiarze, jednak w czasie rzeczywistym są „spłaszczane" do postaci bitmap tak, aby nie gryzły się z otoczeniem. Właśnie na widok postaci nieco kręciłem nosem. Ich animacja nie należy do najbardziej udanych, a połączona z dosyć szybkim tempem poruszania się stwarza wrażenie teatru lalek. Nie zaszkodziłoby również odrobinę postacie „wyostrzyć", uszczegółowić, tak by było np. lepiej widać ich twarze. Tła są efektowne i bogate w detale - nie mam do nich zastrzeżeń. Całość jest bez wątpienia miła dla oka, jednak na miano dzieła sztuki nie zasługuje. Obawiam się, że do czasu premiery gry nic już nie zostanie poprawione.

Ekspansywny panel

Nie do końca przypadł mi do gustu interfejs. Jest, i owszem, przejrzysty i łatwy w użyciu - tyle że jego przerośnięty (choć stylowy) panel zasłania bez mała 1/3 ekranu. Gdy dodatkowo otworzy się inwentarz, drzewko umiejętności lub dziennik, na prezentację akcji zostaje nieco ponad ćwierć ekranu. I znowu poważnie wątpię w to, by poczyniono jakieś poprawki, bo nie czas już chyba na przeprojektowywanie interfejsu (a do tego właśnie te „poprawki" musiałyby się sprowadzić).

Mimo wymienionych wad, gra w końcowym rozrachunku zyskała u mnie dobre noty i wersja, którą widziałem, daje nadzieję na kilkadziesiąt godzin klimatycznej zabawy w sam raz na przydługie zimowe wieczory.

DVD 10/2003

Lionheart Lotc

GATUNEK: SYMULATOR

Pepin Krootki

Lock On:
Modern Air Combat

Powiedzenie „dobre, bo radzieckie" niegdyś bardzo popularne w naszej części Europy, dziś wywołuje co najwyżej ironiczny uśmieszek. Nie ulega jednak żadnej wątpliwości, że symulatory pochodzące zza wschodniej granicy reprezentują najwyższy światowy poziom.

Seria „Flankerów" - przedmiot westchnień i uniesień sporej ferajny komputerowych lotników, doczeka się wkrótce twórczego rozwinięcia. Twórczego, bo **Lock On: MAC będzie czymś więcej niż tylko hiperrealistycznym symulatorem sowieckiego bojowego odrzutowca.** Będzie mianowicie hiperrealistycznym symulatorem aż sześciu samolotów bojowych! Z Suchojami 27 i 33 oraz Migiem 29 miałem już okazję zaznajomić się za sprawą Flanker 2.5. Miłą niespodzianką jest oddanie w ręce gracza SU25. Ta ostatnia maszyna była do tej pory konsekwentnie pomijana przez twórców gier, jeśli nie liczyć odznaczającego się epokową grywalnością symulatora, wydanego przez EA w 1990 roku . A przecież - choć nie jest to wcale najszybszy i najbardziej zwrotny (i co tu dużo mówić - nie najpiękniejszy) samolot, mówimy o „wole roboczym" sowieckiego, a później rosyjskiego lotnictwa. Natomiast pokoju, demokracji i amerykańskiego stylu życia bronią w Lock On reprezentacyjny F15 i wycofywany z użytku A10.

Mimo drobiazgowego przeszukania tuzinów paneli w menu (niezbyt - moim zdaniem - czytelnego), nie natrafiłem na najbardziej oczekiwaną opcję przeniesienia akcji z kokpitu do znajdującego się w tym samolocie wczesnego ostrzegania stanowiska dowodzenia. Zgodnie z oficjalnymi pogróżkami autorów, MAC miał umożliwiać graczowi wydawanie rozkazów innym pilotom i bezpośrednie kontrolowanie całej bitwy powietrznej, a nawet dowolne przesiadanie się pomiędzy znajdującymi się w powietrzu myśliwcami. Czy szanse na spełnienie marzeń powietrznych generałów-hobbystów zostały definitywnie zaprzepaszczone? Trudno powiedzieć, gdyż nie sposób wywnioskować tego po zapoznaniu się z dostarczoną do redakcji wersją gry. Po prawdzie jest to jeszcze mocno nieopierzone pisklę, które wysypuje się przy każdym kroku... Dlatego dziś trudno zawyrokować, czy mamy do czynienia z potencjalnym hitem, czy też może zmarnowaną szansą.

Lock On z pewnością nie zawiedzie graczy, którym spodobał się Flanker 2.5. Nadal jest to bardzo solidna symulacja i osoby lubiące fajerwerki i akcję rodem z hollywoodzkiego filmu nie mają tu czego szukać. Grafika finalnej wersji powinna zrywać czapki z głów, ale aby delektować się nią w pełnej krasie niezbędne jest posiadanie najnowszych kart graficznych. Wystarczy jedno spojrzenie na niesamowite chmury generowane ze wsparciem pixel shaderów - by uznać, iż warto było wykosztować się na akcelerator z wyższej półki. Bez takiego cacka, oprawa leciutko tylko wybiega ponad standard ustanowiony przez Flankera 2.5 i miast w naturalnie animowaną, srebrzystą taflę morza, wpatrujemy się w szarobury placek. Dobre wrażenie robią realistycznie zalesione wzgórza (w przeciwieństwie do Sturmovika - każde drzewo odwzorowano tu jako osobny obiekt), a lot na niskim pułapie nad usianymi wioskami i zagajnikami równin przyspiesza puls nawet najbardziej doświadczonego pilota.

Obszar wojaży to tradycyjnie już kawał Morza Czarnego, Krym, Kaukaz oraz Morze Kaspijskie (beta wersja zawierała jedynie znane z Flankerów okolice Morza Czarnego). Rzecz jasna, teatr działań to nie tylko przeniesiony na ekran monitora fragment mapy fizycznej, lecz także przeszło 180 000 budynków, 50 000 000 drzew, 21 miast, 1700 wiosek, 500 mostów, 18 lotnisk oraz 8 baz morskich.

Jeśli idzie o tryby gry to po Modern Air Combat powinniśmy się spodziewać wszystkiego, czego oczekujemy od klasycznego symulatora. Przećwiczymy zatem misje treningowe, tryb Instant Action oraz dynamiczną kampanię. Kiedy i to nam się znudzi, nic (poza dostawcą usług internetowych, by nie wymieniać z nazwy naszego kochanego monopolisty) nie stoi na przeszkodzie, aby stanąć w szranki z trzydziestoma dwoma graczami w trybie multiplayer. Na okrasę całości dodano dwa edytory - pierwszy przeznaczony jest dla perfekcjonistów, drugi to uproszczony generator misji typu full idiot.

Cóż, zapowiada się duuużo latania! Ale czy szykuje się powietrzna rzeźnia na miarę Total Air War? Kto wie? **Być może wkrótce to właśnie Lock On stanie się wzorcem, do którego będziemy przyrównywać inne gry.** CDA

Mocny zadatek na dobrą grę

GATUNEK: cRPG/PRZYGODÓWKA

Jak rozpętałem II Wojnę Światową

NIEZNANE PRZYGODY FRANKA DOLASA

Qn`ik

Grzegorz Brzęczyszczykiewicz ma się bardzo dobrze, funkcjonuje w języku codziennym i znany jest właściwie przez wszystkich. Ciekaw jednak jestem, ile osób cytujących to imię i nazwisko wie, skąd się one wzięły.

Jak rozpętałem II wojnę światową" to polska komedia (a właściwie trylogia, gdyż film podzielony jest na części) z 1969 roku. Nie jest może tak słynna jak „Miś" czy „Seksmisja", ale i tak zapewniła sobie trwałe miejsce w historii polskiej kinematografii. Teraz, po 34 latach, lada dzień wyląduje na półkach sklepowych - tym razem w postaci gry, której fabuła bardzo luźno opiera się na przygodach warszawskiego cwaniaczka. Jego (nie)szczęście do niechcianych podróży jest niemal tak wielkie jak to Koziołka Matołka. Zresztą to całkiem trafiona analogia...

gatunek: komedia produkcja: Polska data produkcji: 1969 r. reżyseria: Tadeusz Chmielewski scenariusz: Tadeusz Chmielewski zdjęcia: Jerzy Stawicki muzyka: Jerzy Matuszkiewicz scenografia: Bolesław Kamykowski

Another War, another time?

Mirage, producent gry, skorzystał przy jej tworzeniu z engine'u własnej wcześniejszej produkcji - Another War. To widać, słychać i czuć - niestety, nieco nieświeżo. Już w chwili premiery dwuwymiarowa grafika i - eufemistycznie mówiąc - słabe animacje AW nie prezentowały się najlepiej, dzisiaj zaś zakrawają na lekką kpinę z graczy. Jednak to nie oprawa jest tu najważniejsza - zwłaszcza w przypadku takiej gry. (W sumie od filmowego pierwowzoru również nie wymagam olśniewających efektów specjalnych.) Tym bardziej że grałem przecież tylko w betę - być może coś się jeszcze poprawi.

Not the same war

Czy jednak fabuła ratuje obraz gry? Na początku zawiodę wszystkich miłośników filmu z Marianem Kociniakiem - choć on sam użyczył głosu głównemu bohaterowi gry, jednak klimatu filmu nie ma się co tu spodziewać. Żartów jest masa, ale w zupełnie innym stylu - co nie oznacza, że gorszym. (Zresztą - dowcipy w „Jak rozpętałem" również nie zawsze są najwyższych lotów.) De gustibus non disputandum est - dlatego też nie będę oceniał jakości humoru w grze, zacytuję tylko jeden dialog, który przeprowadziłem na początku. W pewnym miejscu spotkałem kupca o znajomym imieniu Laden bin Osama, który stwierdził o własnym synu Osamie bin Ladenie „To trudny chłopak. Nie potrafi się bawić inaczej, tylko buduje wysokie zamki z piasku, a potem je rozwala w proch... Mam nadzieję, że to nie wpłynie na jego przyszłość... Inne chłopaki go lubią...". Hm. Boki zrywać?

It is war!

Jak pewnie pamiętacie, Franek Dolas mało miał wspólnego z Rambo - działał sprytem i unikał starć bezpośrednich. W grze będzie nieco inaczej. Jest ona skrzyżowaniem cRPG z przygodówką, przy nacisku położonym na to pierwsze - więc strzelania i walki (w czasie rzeczywistym) tu nie zabraknie. Ten element akurat prezentował się dość standardowo – zatem przyzwoicie. Gorzej ma się element przygodowy. Już na początku gra dostała u mnie spory minus, gdyż z pierwszej napotkanej lokacji dało się wyjść tylko w sposób „sugerowany" przez twórców. Jeśli w którymś

Zwerbowanie dromadera do drużyny znacznie pomaga - zwłaszcza w noszeniu przeróżnych tobołków.

momencie kliknąłem inną opcję dialogową, niż to przewidział autor scenariusza, musiałem zaczynać wszystko od nowa. Oczywiście gra w pełni liniowa nie jest - przykładowo dywan, który mamy zanieść handlarzowi, można równie dobrze sprzedać u kupca obok. Choć przyznam szczerze, że nie miałem czasu sprawdzić (w grę grałem w siedzibie Cenegi), czy przypadkiem tego typu działaniami nie blokuję sobie dalszej drogi. Niemniej jednak myślę, że do czegoś takiego na pewno nie dojdzie - wierzę w betatesterów.

Scripts of war

„Nieznane przygody Franka Dolasa" polecam szczególnie miłośnikom oldschoolowych, tekstowych przygodówek i sesji prawdziwego (ergo: nie komputerowego) RPG. To nie żart - dialogi w grze tak właśnie wyglądają - gracz wybiera spośród listy możliwych pytań, a „narrator" opowiada np. „handlarz zaczął wymachiwać dłońmi, krzycząc wniebogłosy o jakości swoich towarów". Nieco to dziwne w epoce multimediów - dziś chciałbym to po prostu zobaczyć, a nie wierzyć na słowo... Innym małym zarzutem co do dialogów i humoru jest to, że autorom zdarza się myśleć za graczy i niczym w sitcomie akcentować to, co jest śmieszne. Przykładowo, czytamy tekst narratora piszącego, że (oczywiście nie dane nam będzie tego zauważyć na własne oczy) w ubikacji w niemieckiej łodzi podwodnej jest napis „kapitan to faszysta". Niestety, narrator dodaje jeszcze od siebie komentarz w stylu „jakby to było dziwne, że kapitan jest faszystą". Odrobinę wiary w inteligencję graczy, panowie scenarzyści... Tym bardziej że w zapowiedziach prasowych pisaliście, iż humor jest wzorowany na „Allo Allo" i „Monty Pythonie"...

Jeśli do czasu premiery autorzy poprawią kilka błędów, może z tego wyjść całkiem znośna gra.

Wardrobe

Poza wszystkimi wadami z „Jak rozpętałem" może zrobić się całkiem znośny erpeg. Z tego, co zauważyłem w becie, statystyki (w sumie w grze jest aż 50 zdolności do wyuczenia) są zróżnicowane, a ich wartości mają rzeczywisty wpływ na poczynania gracza. Szczególnie ważna zdaje się charyzma - dzięki niej można załatwić w grze bardzo dużo „na skróty" - nie trzeba na przykład spijać kogoś w knajpie, by go przekonać, iż powinien oddać jakiś przedmiot. A skoro o przedmiotach mowa - tych na planszy znaleźć można oczywiście masę. Postać może ich targać całkiem sporą liczbę, jednak w przypadku przeładowania drużyny i niemożności sprzedania zbędnych rupieci nie jest dobrze. Niestety nie zauważyłem nigdzie opcji wyrzucenia bądź zniszczenia niechcianego przedmiotu. Fakt, że prawie wszystko można sprzedać, niewiele tu pomaga...

Warfare

Kilka suchych danych o tym, co będzie dane graczom spotkać w pełnej wersji, a czego ja - z przyczyn oczywistych - zauważyć jeszcze nie mogłem. Przede wszystkim autorzy obiecują wierność realiom historycznym - wszystkie mundury i broń mają wyglądać dokładnie tak jak w rzeczywistości (oczywiście na zbliżeniu zobaczymy je tylko w ekwipunku - grafika normalnej gry niemal nie pozwala ustalić, czy kierowana postać nosi żółty mundur, czy przywdziała bikini). Rodzajów broni będzie zresztą ponad 50, a ubrań i różnego sprzętu (wpływającego na statystyki bohatera) - 60. Co więcej, dzięki „unikalnemu systemowi prefiksów i sufiksów możliwa jest zmiana charakterystyk przedmiotów" (nie jest to tak do końca oryginalne - podobne rozwiązanie mieliśmy choćby w Diablo), cytując materiały prasowe.

Warble

Jak przystało na cRPG, bohater spotka na swojej drodze wiele postaci, z którymi będzie mógł porozmawiać. Niektóre nawet mogą do niego dołączyć, inne dadzą mu zlecenia - ot, standard. Postaci ma być około 50, przy czym np. na arabskim targu kręci się również wiele osób, do których można zagadać - choćby po to, by zapytać, gdzie jest najbliższa knajpa. Wracając jednak do zadań, jakie zlecają niektóre postaci - nie ma co kryć, te, na które natrafiłem, nie stanowiły zbyt dużego wyzwania intelektualnego. Ot, zanieś dywan, nakarm osła, pozamiataj... Nic specjalnego - mam nadzieję, że w dalszej części gry autorzy bardziej się wysilili.

Wares

Gra zostanie wydana już niedługo w dwóch wersjach: standardowej za 80 złotych i kolekcjonerskiej - za 100. Co znajdzie się w tej drugiej, jeszcze nie wiem. Co zaś do gry - cóż, jeśli grałeś w Another War, wiesz, czego się spodziewać. Na pewno nie rewelacji - ale jeżeli do czasu premiery autorzy poprawią kilka błędów, może z tego wyjść całkiem znośna gra, choć oczywiście żadnego rynku poza polskim nie ma szans zdobyć, co mówię już teraz, z niekłamanym żalem.

Jak rozpętałem II wojnę światową
- **Nieznane przygody Franka Dolasa**

Producent: **Mirage**

Grafika podejrzanie przypomina to, co widać było w Another War.

GAME WALKER

Hm, tak - wakacje nam nieźle namieszały. Redakcja rozjechała się na urlopy, wszyscy pouciekali na wczasy itd. Efekt tego jest odczuwalny w tym Gamewalkerze. I komentarzy mniej (bo albo kolesia nie ma, albo właśnie wrócił i mówi, że tej czy tamtej gry na oczy nie widział - więc nie ma o czym pisać), a i nie wszyscy „chłopcy z ferajny" dopisali się do gamewalkerowskich ankiet. A trudno ściągać ludzi z urlopu z tej przyczyny... Dlatego z góry, dołu i boku przepraszamy za niejaką lakoniczność tej edycji GW. Za miesiąc wszystko wróci do normy, a nasze komentarze będą nawet poniżej normy. :) Zatem miłej - postwakacyjnej - lektury.

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 17 GIER
AKCJA/ZRĘCZNOŚCIOWA - 5 FPS - 3 PRZYGODOWA - 3 SPORT - 1 STRATEGIA/RTS - 3 SYMULACJE- 2

Aquanox 2

GATUNEK: STRZELANKA FPP
PODOBNE DO: AQUANOX, FREELANCER
WYMAGANIA: PENTIUM III 750 MHZ, 128 MB RAM, WIN 98/ME/2K/XP, AKCELERATOR ZGODNY Z DIRECTX 8.0
OCENA: 7
AUTOR RECENZJI: ALLOR
INTERNET: HTTP://WWW.AQUANOX-REVELATION.COM/E/INDEX.HTM
DEMO: DVD 10/03
STRONA: 90
TESTOWANE NA: ATHLON 2000 XP, 256 MB RAM, NVIDIA 4200 (PROBLEMÓW SZYBKOŚCIOWYCH NIE BYŁO)

Od autora: Bardzo fajne połączenie strzelanki z mocno uproszczonym symulatorem łodzi podwodnej (a w zasadzie podwodnego myśliwca). Do tego świetna grafika, niezła fabuła i parę drobnych problemów - ale sumarycznie tytuł i tak wychodzi na dużego plusa.

Czarny Iwan: Tiaaa, można dostać choroby morskiej, nieźle kołysze!
Smuggler: Mocno się trzeba przyzwyczaić do sterowania, ale jak już się załapie, jest nieźle, a nawet lepiej. Szkoda tylko, że to już właściwie zręcznościówka - osobiście wolałem klimaty a la Archimedean Dynasty...
gem: Dwa lata starszy i nieco tylko ładniejszy pierwszy Aquanox. :\
Mr Jedi: Och, chłopaki, wam to trudno dogodzić...
Mac Abra: Łatwo. Ale nie w ten sposób. ☺

Battle Engine Aquila

GATUNEK: STRZELANKA/SYMULACJA
PODOBNE DO: MECHWARRIOR, GUN METAL
WYMAGANIA: PII 500 MHZ, 128 MB RAM, 670 MB HDD, WIN XP/2000/ME/98
OCENA: 7+
AUTOR RECENZJI: CONSTANTY FOCH
INTERNET: WWW.BATTLEENGINE.COM
DEMO: BRAK
TESTOWANE NA: AMD 2000 XP+, 256 MB RAM, GEFORCE 4 TI 4200 (BARDZO SZYBKO, BEZ NAJMNIEJSZYCH CZKAWEK, ŻABEK I ZACINEK. KOD OGÓLNIE ZOPTYMALIZOWANY - SPRAWDZAŁEM TEŻ NA SŁABSZYM SPRZĘCIE I WSZYSTKO BYŁO RÓWNIE PŁYNNIE)
STRONA: 64

Od autora: Dawno już nie grałem na PC w tak fajną zręcznościową symulację robota bojowego. Battle Engine Aquila nie podbije Ameryki, ale dla fanów tego typu gier będzie na pewno dobrą rozrywką, m.in. dlatego, że w niewielu grach możesz w jednej chwili zamienić robota w odrzutowiec. Kiedy taki sprzęt wejdzie do użytku w polskiej armii, zaciągam się na ochotnika.

Smuggler: Niezłe, niezłe, nieco w klimatach BattleZone 2, ale zdecydowanie bardziej zręcznościowe. Byłem mile zaskoczony. Podobne do Gun Metal, ale lepsze.
Allor: Tak na marginesie, Aquila jest konsolówką - to na wypadek, gdyby ktoś miał na takie uczulenie.
Czarny Iwan: Czy dobrze zrozumiałem? To taki symulator Gem'iniego?
Qn'ik: Tak. Kierujesz Gem'inim i męczysz biedne konie.
gem: Oj, chłopaki. Nie przy ludziach! :P
Mr Jedi: A jak mają świntuszyć? Przed lustrem?
Mac Abra: Tak, tam, gdzie zawsze - przed lustrem na rurze, w klubie go-go.

Allor

Pierwszy samochód: Fiat Punto, zwany także - od grupowych pielgrzymek na siłownię - pakowozem. Ale podobał się niestety nie tylko mi, więc pewnego razu po wyjściu na parking zaliczyłem wytrzeszcz oczu - i tyle go widziałem.
Aktualny samochód: brak - wróciłem do rowerka, co w sumie wychodzi i dużo taniej, i dużo zdrowiej, przynajmniej do czasu bliskiego spotkania z jakimś zabójcą za kierownicą.
Pierwsza praca: CDA - jeśli chodzi o taką na etat i w ogóle. Bo jeśli liczyć wszystko, to chyba wychowawca na obozie astronomicznym, a właściwie obożny tamże, ale to to samo, tyle że ma się więcej na głowie.
Najdziwniejsza praca, jaką wykonywałeś: tłumaczenie instrukcji do Diablo (gry planszowej, by nie było) dla prywatnej osoby. Osoba z biurem tłumaczeń się nie rozliczyła, ale na szczęście kasę dostałem.
Praca, w której wytrwałeś najdłużej: CDA - tu zacząłem odrabiać pańszczyznę na rzecz państwa i tak już do chwili obecnej zostało.
Praca, w której pracowałeś najkrócej: serwisant w sklepie komputerowym - skończyła się (firma), zanim jeszcze przyszedłem pierwszy raz do pracy.
Co sobie kupiłeś za pierwszą wypłatę: dość standardowo - zegarek. Niestety ze skórzaną bransoletą, którą trzeba dość często zmieniać. Trochę mi to już obrzydło, dlatego leży sobie na półce i czeka na lepsze czasy.
Czego byś nigdy nie chciał robić (za pieniądze): czegoś, po czym miałbym opory ze spojrzeniem w lustro - sprzedawanie się jakoś mnie nie pociąga.

Chaser

GATUNEK: FPS
PODOBNE DO: DOOM, QUAKE, HALF-LIFE?
WYMAGANIA: P650 MHZ, 128 MB RAM, WIN 98SE/ME/2000/XP, KARTA GRAFICZNA 32 MB
OCENA: 7
AUTOR RECENZJI: GEM
INTERNET: WWW.CHASERGAME.COM
DEMO: CD/DVD 10/03
STRONA: 60
TESTOWANE NA: P 2 GHZ, 256 MB RAM, GEFORCE 4200 (DZIAŁAŁO BEZWSTRZĄSOWO)

Od autora: Shooter w starym stylu - ot, klasyczne run'n'gun. Na uwagę zasługują niezła fabuła i przyzwoita oprawa audio-wizualna. Niestety, mniej więcej od połowy gry poziom jej trudności wysysa z niej to, co powinno być rdzeniem - przyjemność z gry.

Smuggler: No cóż, do pogrania, choć kolesie mają wzrok nazbyt sokoli, a celność niczym Old Shatterhand w swoim najlepszym czasie. I trzeba quickloadować na potęgę albo czipsować... ops, tipsować.

Qn`ik: Przyznam, że jeszcze nie doszedłem do momentu, w którym by było naprawdę trudno - a póki co pogrywam sobie w Chasera z wielką przyjemnością. Nie ma tu za dużo kombinowania, a klimat jest znakomity. Jak dobry film sensacyjny.

Mr Jedi: Jednak podstawa to dobra grywalność - podnoszenie zbyt wysoko poziomu trudności gry nie wychodzi na dobre. Podobnie jak jego obniżanie. Bulba.

Mac Abra: Tylko bez wyzwisk, tylko bez wyzwisk!

Empire of Magic

GATUNEK: STRATEGIA TUROWA
PODOBNE DO: HEROES OF MIGHT & MAGIC, DISCIPLES
WYMAGANIA: P 600 MHZ, 128 MB RAM, WIN 9X/ME/2K/XP, KARTA 32 MB
OCENA: 3
AUTOR RECENZJI: GEM
INTERNET: WWW.SUMMITSOFT.NET/EOM/
DEMO: BRAK
STRONA: 84
TESTOWANE NA: P 2 GHZ, 256 MB RAM, KARTA 128 MB

Od autora: Interesujący pomysł, coś z pogranicza Heroes of Might & Magic i Disciples. Niestety, realizacja budzi grozę. Nie ma żadnego powodu, by w to grać.

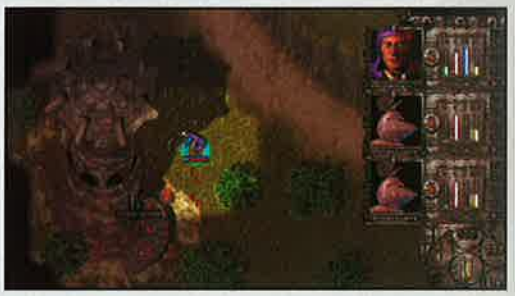
Smuggler: Pocieszające, że nie tylko Polacy NIE potrafią robić gier. Bo już się bałem, żeśmy jedyną taką nacją w Europie.

Mac Abra: Popłuczyny po cyklu HoMM. Wolę pograć w pierwszą część Herosów.

Allor: Albo nie grać w ogóle - w końcu mamy lato, słoneczko i w ogóle... i w ogóle to się już kończy, więc tym bardziej nie warto tracić czasu na takie „cusie".

Mr Jedi: Dokładnie. Podpisuję się obiema nogami. Ale to później... jak skończę grać.

Czarny Iwan: Bardzo się starałem, bo seria HoM&M jest moją ulubioną grą - niestety Empire of Magic trzeba obuć w betonowe kalosze i wrzucić do rzeki.



Flight Simulator 2004 - Century of Flight

GATUNEK: SYMULACJA
PODOBNE DO: FLY!, INNE MFS
WYMAGANIA: INTEL/AMD 450 MHZ, 128 MB RAM, KARTA GRAFICZNA KOMPATYBILNA DIRECT X 9
OCENA: 7+
AUTOR RECENZJI: TIGES
INTERNET: WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/FLIGHTSIMULATOR
DEMO: NIE MA
STRONA: 80
TESTOWANE NA: ATHLON 1700+, 512 MB RAM, WIN XP, HERCULES FDX 8500 (ZACIACHÓW NIE STWIERDZONO)

Od autora: Jak najbardziej dobry symulator, z niewykorzystanym do końca pomysłem na uczczenie wieku latania.

Mac Abra: Zmiany wprowadzone do CoF wystarczyłyby na - powiedzmy - pack. Dlatego uważam, że zakup najnowszego FS 2004 to raczej strata pieniędzy - naturalnie o ile się ma np. FS 2002. Jeśli jednak nie masz żadnego FS, a marzy ci się rozbudowany skomplikowany itd. symulator lotu, w którym granie i w single, i multi daje sporo radości, wtedy naturalnie kupić warto.

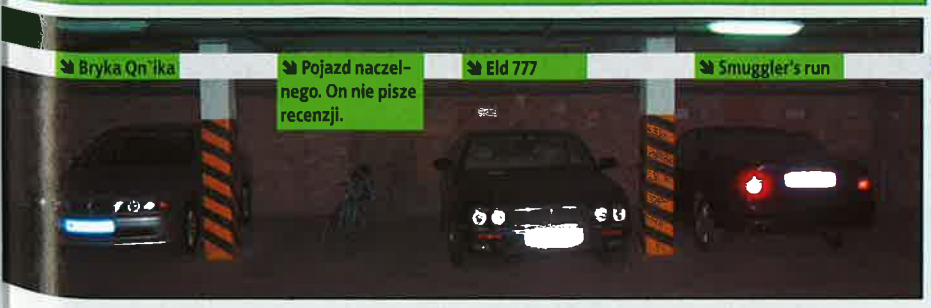
Smuggler: Napisali „century of flight", czyli "wiek lotnictwa", a tak naprawdę program obejmuje mniej więcej pół wieku. Zatem „half-century of flight" byłoby bardziej na miejscu. Gra zdecydowanie dla maniaków i hardcore'orowców. Reszta może sobie odpuścić.

gem: W FS2002 rozwaliłem się jeszcze na lotnisku w czasie procedury przedstartowej, jeszcze przed kołowaniem na pas. Od tamtej chwili mam jedynie prawo patrzeć na FS-y... Z tego, co widziałem - 8/10.

Allor: Gdyby tak Train Simulatory wychodziły chociaż co dwa lata, mogą sobie być nawet tylko packami. Ale symulator lotu, w dodatku bez rakiet? Dziękuję, crashe - skoro już muszą być od Microsoftu, niech chociaż ograniczają się tylko do Windows.

Mr Jedi: Trzeba było wziąć spadochron i wyskoczyć na łeb tuż przed crashem. Byłoby fajosko.

Mac Abra: Bez spadochronu byłoby mniej komercyjnie ☺. Bo wiecie – tylko lamerzy cheatują i używają spadochronów przy skokach. A jak jesteś bardzo brzydki, to cię ziemia sama odpycha ☺.



Bryka Qn`ika

Pojazd naczelnego. On nie pisze recenzji.

Eld 777

Smuggler's run

CormaC

Pierwszy samochód: buahaha, a co to jest samochód?
Aktualny samochód: patrz wyżej (a co będę sobie żałował - buahaha x2)
Pierwsza praca: chyba magazyn „IO".
Najdziwniejsza praca, jaką wykonywałeś: nie powiem, wstydzę się :P
Praca, w której wytrwałeś najdłużej: długiej kariery zawodowej za sobą nie mam, więc i rekordami nie za bardzo jest się jak chwalić. Jakieś trzy lata wytrwałem w „IO" i być może wytrwałbym dłużej, gdyby pismo zrobiło to samo.
Praca, w której pracowałeś najkrócej: cóż, znowu „IO", bo to jak na dzień dzisiejszy jedyny zamknięty rozdział w moim CV (może ostatni przed emeryturą) :P
Co sobie kupiłeś za pierwszą wypłatę: nie pamiętam, co kupiłem za pierwszą kasę, ale za pieniądze zarobione w „IO" zafundowałem sobie m.in. pierwszą gitarę elektryczną i wzmacniacz.
Czego byś nigdy nie chciał robić (za pieniądze): grać w Metallice (yes, ale im dokopałem!).

Czarny Iwan

Pierwszy samochód: Trabant. Nigdy nim nie jeździłem, ale byłem jego szczęśliwym właścicielem przez jakieś 2 lata.
Aktualny samochód: mam własne cztery kółka, tzn. dwa rowery, w tym wyczynowy BMX.
Pierwsza praca: firma nazywała się „Marketing przyszłości". Chodziłem z plastikowymi przyrządami do masażu i jeździłem nimi po plecach potencjalnych klientów. Klienci nic nie czuli, a mnie bolała ręka przez kolejny tydzień. Po dwóch dniach zrezygnowałem.
Najdziwniejsza praca, jaką wykonywałeś: szlifowanie „gumówką" śruby napędowej statku.
Praca, w której wytrwałeś najdłużej: CDA.
Praca, w której pracowałeś najkrócej: goniec na Uniwersytecie Wrocławskim.
Co sobie kupiłeś za pierwszą wypłatę: zegarek - kosztował całą wypłatę, mam go do dziś.
Czego byś nigdy nie chciał robić (za pieniądze): malować portretu Gem iniego.

El General Magnifico

Najdziwniejsza praca, jaką wykonywałeś: wychowawca klasy w męskiej szkole średniej.
Praca, w której wytrwałeś najdłużej: naprawiacz sprzętu elektronicznego. Jak nie było czego naprawiać - najpierw się psuło, a potem naprawiało...
Praca, w której pracowałeś najkrócej: rewident finansowy w pewnej prywatnej firmie. Wyłali mnie po przeprowadzeniu rewizji osobistej żony szefa.
Co sobie kupiłeś za pierwszą wypłatę: była tak mała, że przede wszystkim musiałem kupić szkło powiększające.
Czego byś nigdy nie chciał robić (za pieniądze): tego, co robię dla przyjemności, bo wtedy przyjemność stałaby się obowiązkiem.

Galactic Civilizatiom

GATUNEK: STRATEGIA
PODOBNE DO: MASTER OF ORION
WYMAGANIA: PII 400 MHZ, 128 MB RAM, WIN XP/2000/ME/98, AKCELERATOR 4 MB (TESTOWANO NA SPRZĘCIE 3X SZYBSZYM - ZATEM CHODZIŁO JAK ENTERPRISE Z PRĘDKOŚCIĄ WARPOWĄ)
OCENA: 8
AUTOR RECENZJI: CONSTANTY FOCH
INTERNET: WWW.GALCIV.COM
DEMO: DVD 10/2003
STRONA: 86

Od autora: Skomplikowane, hardcore'owe, niezbyt piękne graficznie, bez multiplayera. Wbrew pozorom - gra jest niezła, ale tylko dla koneserów.

Mac Abra: Lubię strategię, ale poziom komplikacji GC mnie przerasta. Nie mam czasu, by spędzić nad nią parę tygodni, a krócej się pewnie nie da. Zatem pasuję. Może na urlopie dam jej jeszcze jedną szansę, bo czułem jakieś pozytywne wibracje.

Smuggler: Komórka w kieszeni ci wibrowała. Ja tam poczułem przerażenie masą opcji i lekkie rozbawienie na widok oprawy audio-wizualnej. Stanowczo koneserem takowych gier nie jestem i wątpię, by GC zmieniła ten stan rzeczy. Jeśli ktoś ślini się przy np. Master of Orion, powinien wziąć na celownik GV.

gem: Wyłącznie dla bardzo ambitnych. I dysponujących przynajmniej cysterną wolnego czasu...

Mr Jedi: Lubię strategię, ale bez przesady, nie mam zamiaru spędzić przy nich pół życia. Liczy się przede wszystkim frajda z gry, a nie zarywanie przy nich tygodni.

Mac Abra: Czasem frajda wynika właśnie z zarwania tych paru tygodni. Problem tylko - jak je, cholera, znaleźć. Do dziś nie mogę skończyć kampanii w CC4, którą zacząłem w maju, a normalnie zajmowało mi to 2 tygodnie...

Allor: Szkoda, że kosmiczne strategie stały się już produktem niszowym, bo nowych graczy GC raczej nie przyciągnie, a np. Imperium Galactica vel Andromeda Galaxy został właśnie skasowany... Aż się łezka w oku kręci...

Great Escape

GATUNEK: ACTION/ADVENTURE
PODOBNE DO: PRISONER OF WAR
WYMAGANIA: PII 500 MHZ, 128 MB RAM, WIN XP/2000/ME/98
OCENA: 7
AUTOR RECENZJI: HUT SĘDZIMIR
INTERNET: WWW.GOTHAMGAMES.COM/GREATESCAPE/>
DEMO: DVD 10/03
STRONA: 76
TESTOWANE NA: AMD 2000 XP+, 256 MB RAM, GEFORCE 4 TI 4200

Od autora: Great Escape mogło być grą równie klasyczną i kultową jak Film, którego licencję wykorzystuje. Niestety sporo typowych programistycznych niedorobek zmniejsza jej wartość, na szczęście jednak nie pozbawiało ogromnego czaru odziedziczonego po Steve McQueenie.

Smuggler: A mi się podobało, choć faktycznie gra nieco przynudza, gdy się w nią pogra dłużej niż godzinkę/dwie – no i ma ciut bugów. Ale jak kogoś przerasta Thief - będzie w sam raz. No i te nawiązania do jednego z filmów, który na dłużej zapadł mi w pamięć... Powiedzmy, że 7+.

Allor: Pamiętam grę z tym tytułem na Spektrusia - to był dopiero czad! Nowa Ucieczka jest ładniejsza i w ogóle, ale tamta stara miała to coś, co czyniło ją naprawdę wielką. Ta jest zaś - dla mnie - tylko dobra.

Czarny Iwan: Nie lubię się skradać, ale ta gierka ma coś interesującego. Przykuwa uwagę, a czas umyka niezauważalnie.

gem: A ja odwrotnie - Thief ma stałe miejsce na moim domowym dysku twardym, a w The Great Escape nic nie powstrzymało mnie przed moją Wielką Ucieczką sprzed monitora... 5/10?

Mr Jedi: Skradacze! Oto, kim jesteście! Ha!

Smuggler: Lepsze to niż oglądanie wielkich oczu i balonów w komiksach. :P

Mac Abra: Dla fanów filmu „Great Escape" i tych, którym było mało po „Prisoner of War".

Midnight Club II

GATUNEK: ŚCIGAŁKA
PODOBNE DO: MIDTOWN MADNESS
WYMAGANIA: PII 800 MHZ, 128 MB RAM, WIN XP/2000/ME/98
OCENA: 9
AUTOR RECENZJI: HUT SĘDZIMIR
INTERNET: WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MIDNIGHTCLUB2
DEMO: CD/DVD 10/03
STRONA: 70
TESTOWANE NA: AMD 2000 XP+, 256 MB RAM, GEFORCE 4 TI 4200 (SZYBKO, NAWET BARDZO SZYBKO.)

Od autora: Najlepsze zręcznościowe wyścigi w mieście na PC, co do tego nie ma wątpliwości. Pytanie tylko, jak długo - Midtown Madness 3 tuż, tuż, na horyzoncie. Ale na razie polecam!

Smuggler: Powiem to samo, co przy opisie dema - nie lubię takich gier, nie cierpię - gdy w tle leci jakiś gangsta rap czy jak to się zwie. I co? I jak sobie włączyłem demko, przypaliłem zupę, której miałem pilnować. Niesamowicie wciąga! Radzę zagrać - nawet tym, co też nie trawią takich klimatów, choćby w demo.

Allor: Rockstar Games zrobili wcześniej niesamowite GTA3 - a Midnight Club wcale nie jest gorsze! Poza tym to jedyna gra, w której da się jeździć myszką, znaczy się za pomocą myszki.

Mac Abra: Taka – ładna... namiastka gry konsolowej. Coś ma, choć prywatnie wolę jednak strategie.

gem: Kapitalna giera. Nie gadać, nie czytać - grać!

Mac Abra: Taaaa, to motto dzisiejszej młodzieży...

CormaC: No i jeszcze "nie pisać" (lub ewentualnie pisać "po polskawemu").

Mr Jedi: A to nasza wina! Zamiast robić pismo o grach, powinniśmy wydawać poradnik dla moli książkowych, z dołączonym CD z pełnymi wersjami gier, o!

Eld

- **Pierwszy samochód:** samochód? hm... czy to jest taki pojazd do przemieszczania się, który możesz kupić, gdy dużo zarabiasz?
- **Aktualny samochód:** mój syn ma taką fajną żółto-czerwoną wywrotkę, którą dostał od mojej siostry. Pożyczam ją sobie czasem.
- **Pierwsza praca:** zbieranie owoców w lecie?
- **Najdziwniejsza praca, jaką wykonywałeś:** nocki w McDonald's. Fajnie nawet było. A potrójnego FishMaca zapijanego podwójnym shake'em nad ranem się nie zapomina – che, che.
- **Praca, w której wytrwałeś najdłużej:** CDA.
- **Praca, w której pracowałeś najkrócej:** nie pamiętam. Może dlatego, że za oknem jest ze 40 stopni...
- **Co sobie kupiłeś za pierwszą wypłatę:** pewnie płyty. ;)
- **Czego byś nigdy nie chciał robić (za pieniądze):** bo ja wiem... w sumie kasa to kasa, o idealach już dawno zapomniałem. Zatem jeśli dystrybutor chce mnie skorumpować... patrz punkty dotyczące samochodów. ;)

gem

- **Pierwszy samochód:** Syrena 105, baby! Niestety, właściwie rozsypała się po pierwszym trzaśnięciu drzwiami...
- **Aktualny samochód:** Peugeot Energy 20. Nie, nie szukajcie w katalogach - to rower.
- **Pierwsza praca:** pierwsza stała - Silver Shark/Future Publishing Polska/Wydawnictwo Bauer
- **Najdziwniejsza praca, jaką wykonywałeś:** trzy dni rąbałem drewno za 10 złotych i szklankę spirytusu. Warto było. Miałem jakieś 12 lat... :)
- **Praca, w której wytrwałeś najdłużej:** CDA.
- **Praca, w której pracowałeś najkrócej:** PC Format.
- **Co sobie kupiłeś za pierwszą wypłatę:** serio - nie pamiętam! (Znaczy - niewiele jej było.)
- **Czego byś nigdy nie chciał robić (za pieniądze):** zakręcać słoików przy taśmie w fabryce jakoś nigdy nie opuściło mojego prywatnego bottom three.

MotoGP 2

GATUNEK: WYŚCIGI
PODOBNE DO: MOTO GP, MOTO RACER
WYMAGANIA: PENTIUM III 450 MHZ, 128 MB RAM, WIN 98/ME/2K/XP, AKCELERATOR ZGODNY Z DIRECTX 9.0
OCENA: 8+
AUTOR RECENZJI: QN`IK
INTERNET: WWW.THQ.COM/MOTOGP/
DEMO: CD/DVD 10/03
STRONA: 68
TESTOWANE NA: ATHLON 2000 XP, 256 MB RAM, RADEON 8500 (DZIAŁAŁO I WYGLĄDAŁO – NIEWIARYGODNIE)

Od autora: Niewiele z symulacji, sporo z arcade. Znakomita konwersja zrywającej kask, wraz z głową, gry wyścigowej na licencji MotoGP. Zdecydowanie najlepsza w klasie. No i te efekty...

Smuggler: Osobiście zakazałbym stosowania wyrażenia "zrywa kask, wraz z głową"... ale akurat w przypadku tej gry - oddaje stan faktyczny...

Allor: Jeśli w tej grze jest niewiele z symulacji, proszę włączyć realizm na maksa i jeździć z kamerą FPP. Jeśli to jest arcade, to ja wysiadam - lotem przez kierownicę!

Czarny Iwan: Wrażenie rozmycia przy dużej prędkości - super! Generalnie bardzo dobra gra, radzę też zagrać w multiplayera. Daje kopa jeszcze bardziej, a gdy się kogoś zepchnie z toru, można poczytać niezłe bluzgi.

gem: Brawo, Climax, rewelacyjna robota! Zwłaszcza po przesunięciu suwaka 'simulation' na maks. w prawo! I włączeniu 'view' zza szybki z niebieskim filtrem! ...znów marzy mi się kontroler w kształcie kierownicy pięćsetki...

Mr Jedi: I różowa skrzynia biegów z drążkiem w kształcie penisa...

Mac Abra: Ma się marzenia... ☺

Necromania: Trap of Darkness

GATUNEK: SIEKANINA
PODOBNE DO: SKRZYŻOWANIE SPY VS. SPY Z DIABLO (PODWÓJNA PROFANACJA W JEDNYM RÓWNOWAŻNIKU ZDANIA)
WYMAGANIA: P350, 128 MB RAM, WIN 95/98/ME/2000/XP, AKCELERATOR 16 MB
OCENA: 4
AUTOR RECENZJI: CORMAC
INTERNET: WWW.CINEMAX.CZ
DEMO: NA SZCZĘŚCIE BRAK
STRONA: 96
TESTOWANE NA: JAK ZWYKLE, CZYLI DURON 1.33, R8500LE, 256 MB RAM (CHODZIŁO BEZPROBLEMOWO, ZRESZTĄ ZERKNIJCIE NA WYMAGANIA GRY)

Od autora: A - nie chce mi się nawet płodzić jakichś opisów. Przepiszę tylko odpowiednie fragmenty recenzji: „Pomysł jakby skądś już znany/Wątek główny oklepany/Bohaterów wdzięczne grono/Lecz oprawę spartolono/No i jeszcze brak polotu/Gra jest niewysokich lotów". Więcej miałem radości z rymowania śródtytułów w recenzji niż z grania.

Smuggler: Rymy tylko ciut lepsze od samej gry, zatem lojalnie ostrzegam. :) A tak naprawdę - pograć można, tylko po co.
Mac Abra: No i ten „p... sk..." w dialogach... (w grze jest bez kropek...). Cenzura niby śmierdzi, ale takie bluzgi też.
Mr Jedi: To spróbuj sera pleśniowego ze śledziami.
Allor: I popij go jeszcze mleczkiem i zagryź ogórkami kiszonymi - będziesz miał ubaw na wieeele godzin! Inni zresztą też - i to większy!

Ghost

✦**Pierwszy samochód:** ekhhh, cały czas w sferze marzeń.
✦**Aktualny samochód:** per pedes. Model dosyć popularny, ale jak zawsze niezawodny.
✦**Pierwsza praca:** handlowanie kasetami magnetofonowymi na targowisku w Sieniawce. Sprzedawałem tam kasety dla Niemców, głównie jodlowanie i inne Heimat-Melodie. Straszne. Po powrocie do domu musiałem zawsze odreagować ciężkim rockiem. :)
✦**Najdziwniejsza praca, jaką wykonywałeś:** wkładanie epromów z polskimi znakami do drukarek świeżo sprowadzonych z USA, pisanie programu na Spektrusia w basicu, mimo że w firmie był tylko 1, a wszyscy pracowali na pecetach.
✦**Praca, w której wytrwałeś najdłużej:** informatyk w KWB „Turów". Praca ciężka, może niezbyt popłatna, ale w bardzo sympatycznym gronie kolegów i koleżanek.
✦**Praca, w której pracowałeś najkrócej:** serwisant w Karen Notebook. Płaca była fajna, tyle tylko, że robota dosyć stresująca. W pewnym momencie doszedłem do wniosku, że zdrowie jednak ważniejsze i zacząłem pracować w CDA.
✦**Co sobie kupiłeś za pierwszą wypłatę:** grzejniczek. Znaczy Commodore C-64, wraz z dwoma dżojstikami.
✦**Czego byś nigdy nie chciał robić (za pieniądze):** dokonywać wieczornego obchodu latarni, okazyjny elektromonter.

Next Generation Tennis 2003

GATUNEK: SPORTOWA
PODOBNE DO: VIRTUA TENNIS
WYMAGANIA: PIII 500, 128 MB RAM, WIN 98/ME/2K/XP, AKCELERATOR 32 MB
OCENA: 3
AUTOR RECENZJI: QN`IK
INTERNET: WWW.CARAPACE.FR
DEMO: NA SZCZĘŚCIE BRAK
STRONA: 89
TESTOWANE NA: ATHLON 2200XP, 1 GB RAM, GEFORCE 4 TI (JAK DZIAŁAŁO? NO, SAMI ZGADNIJCIE...)

Od autora: Gra jest znakomita! Płytą może służyć psu do aportowania, a do pudełka można schować klocki! Niestety do niczego innego nie ma sensu używać NGT2003. Gra jest bardzo słaba, zbyt arcade'owa (piłka porusza się tam z niebotycznymi prędkościami, a odbija niczym kauczuk), a oprawa - niby poprawna, ale straszliwie sztuczna. Najgorszy tenis, w jaki przyszło mi ostatnio grać.

Smuggler: Używać jako środka na wywołanie wymiotów, kiedy mniej radykalne sposoby zawiodą. Ew. dać ludziom z LPR, by mogli tym straszyć przed Unią. E, może lepiej nie. Bo faktycznie wystraszą. Że niby w coś takiego, jak wstąpimy do Unii, będziemy musieli grać.
Czarny Iwan: Gra do bani. Zatkała u mnie WC.
Allor: Czyżby Francuzi? Może chcieli zrobić przygodówkę, ale im nie wyszło i postanowili przerobić to na tenis? Efekt w każdym razie słabiutki, no i nie ma fanów, którzy mogliby tę grę przygarnąć.
gem: Z nami?! W te swoje kulki gracie, wy... wy... wy Francuziki?!
Mr Jedi: No, no! Na pochlebstwach daleko nie zajedziesz!

Odjazdowy Rajd

GATUNEK: WYŚCIGI
PODOBNE DO: TOON CAR (NIEMAL IDENTYCZNE)
WYMAGANIA: PENTIUM 166 MHZ MMX, 32 MB RAM, WIN 95/98/ME/2000
OCENA: 4
AUTOR RECENZJI: QN`IK
INTERNET: WWW.REVISTRONIC.COM/
DEMO: NIE MA
STRONA: 85
TESTOWANE NA: ATHLON 2000XP, RADEON 8500 (Z KARTĄ GRAFICZNĄ BYŁY NIESTETY SPORE KŁOPOTY, GRA - WIDAĆ - WYRAŹNIE WOLI NVIDIĘ)

Od autora: Swoisty autoplagiat. Gra to tylko kosmetycznie przerobiony Toon Car - za to dystrybutor każe sobie za nią płacić niemały grosz. Nie polecam.

Allor: Polecam nie - chyba że ktoś lubi odgrzewane kotlety mielone serwowane jako świeżutki schaboszczak (o ile ktoś to lubi - jeśli nie, wstawić coś innego).
Czarny Iwan: Nie ma na czym oka zawiesić i gra się beznadziejnie. Odpuść sobie.
Smuggler: Jeżeli nie miałeś Toon Car, to i można. Jak miałeś - nie daj się sfrajerować - nie warto go kupować dla paru drobiazgów. Swoją drogą - dziwne zagranie z taką reedycją gry. Powinno się toto nazywać Toon Car Plus czy Gold, a nie tak...
gem: Toon Car 1.2
Mac Abra: Albo i 1.1...

Mac Abra

✦**Pierwszy samochód:** Fatalna imitacja Auta Turystycznego 126p rzeplacona. Powiem tylko, że radość z jego sprzedaży znacznie przewyższyła radość z zakupu, mimo że dostałem 3x mniej, niż wydałem.
✦**Aktualny samochód:** póki co myślę raczej nad upgrade'em mieszkania, samochód na liście moich potrzeb nie jest najważniejszy. Używam zatem Volvo – autobusu tej marki.
✦**Pierwsza praca:** gryzipiórek w Elwro. Okazało się zresztą, że wprawdzie mieli etat, ale nie mieli dla mnie pracy (to było jeszcze za komuny), więc wynudziłem się tam tak straszliwie, że strach gadać. I jak ten ustrój miał nie upaść?
✦**Najdziwniejsza praca, jaką wykonywałeś:** jeden dzień byłem ochroniarzem (komisji) podczas wyborów w 1989. Bo się wygadałem w pracy, że trenowałem kiedyś karate. :)
✦**Praca, którą wykonywałeś najdłużej:** każdy dzień w Elwro zdawał mi się całą wiecznością...
✦**Praca, w której pracowałeś najkrócej:** w Elwro właśnie. Dziwicie się?
✦**Co sobie kupiłeś za pierwszą wypłatę:** wydawało mi się, że mogę kupić pół świata. Cholernie miłe uczucie. Starczyło na ładny zegarek, który zresztą noszę do dziś.
✦**Czego byś nigdy nie chciał robić (za pieniądze):** czegoś, co napawałoby mnie odrazą do siebie.

Mr Jedi

✦**Pierwszy samochód:** to był chyba duży Fiat, ja miałem wtedy 4 latka, a on był na baterie. Fajoski był, tylko - jak dla mnie - za wolny. Szybsza była wielka, żółta wyścigówa na sznurku z piszczałką.
✦**Aktualny samochód:** nie jestem fanem samochodów i jest to przedmiot, który zupełnie mnie nie kręci, więc raczej szybko się na niego nie zdecyduję. No, chyba że będę miał taki nadmiar gotówki, że będę mógł bez większego wysiłku zaspokajać tego typu nieistotne zachcianki.
✦**Pierwsza praca:** hle, hle, hle, miałem w życiu „epizod kuchenny" i pracowałem w restauracji jako kucharz, ale gdy utopiłem w grochówce szefa kuchni, szybko mi przeszło.
✦**Najdziwniejsza praca, jaką wykonywałeś:** chyba trudno nazwać ją dziwną, choć to zależy od punktu widzenia - pomagałem w sprzedaży „odpustowych drobiazgów" (plastikowa biżuteria, pistoleciki, naklejki itp.), ale to też mi bardzo szybko przeszło.
✦**Praca, w której wytrwałeś najdłużej:** obecna. To cudowne uczucie - mieć pracę, którą się naprawdę lubi. Każdemu życzę takiego układu.
✦**Praca, w której pracowałeś najkrócej:** handel obnośny książkami - nie cierpiałem tej roboty, ale muszę przyznać, że sporo mnie to nauczyło.
✦**Co sobie kupiłeś za pierwszą wypłatę:** trudno mi już teraz powiedzieć, którą wypłatę uznać za pierwszą, ale chyba jednak tę z wydawnictwa, zatem za (niewielką część) pierwszą wypłatę kupiłem „Gwiezdną Trylogię" na VHS, jeszcze tę pierwszą wersję, tylko z odświeżonym cyfrowo obrazem.
✦**Czego byś nigdy nie chciał robić (za pieniądze):** czegoś, co byłoby sprzeczne z moją naturą i co mogłoby kogoś skrzywdzić.

Pirates of the Caribbean

GATUNEK: STRATEGIA/RPG
PODOBNE DO: MORROWIND, SEA DOGS, PIRATES!
WYMAGANIA: PIII 800, 128 MB RAM, WIN 98/ME/2000/XP, 4XCD, KARTA DŹWIĘKOWA
OCENA: 6+
AUTOR RECENZJI: ELD
DEMO: BRAK
STRONA: 74
TESTOWANE NA: AMD 1300, 256 MB RAM, GEFORCE 4 (BEZ ŻADNYCH PROBLEMÓW. A GRAFIKA MIEJSCAMI PRZECIEŻ IMPONUJE)

Od autora: Po raz kolejny dostajemy dowód na to, że pośpiech jest niewskazany przy robieniu gier. Zamiast Sea Dogs 2, mamy Piratów Karaibów - i zamiast świetnego erpega - tylko jego namiastkę. Szkoda...

Smuggler: Eld nieco przesadza, jak to on. Faktem jest, że gra jest za krótka, za mała i za prosta - ale mimo to wciąga. No i świetna grafika. Dałbym 7, może nawet 7+ - ale z nastawieniem, że bawimy się w ambitną grę akcji z elementami strategii czy RPG.
Allor: Na pierwszy rzut oka gra jest super! Na drugi jest już gorzej, ale i tak z oceną Eld trochę przesadził, bo aż tak zła nie jest.
Czarny Iwan: Carramba! Sześć z groszami? Granda! Dałbym 8.
Mac Abra: Powiedzmy 7. Da radę pograć, choć klimatem nie umywa się do tych pierwszych Piratów...
gem: Dzień pierwszy z PotC: spełnienie pirackich marzeń, matey. Dzień drugi: wychodzą pierwsze błędy i ograniczenia, ale wciąż miło popływać i powalczyć. Dzień trzeci: zaczynasz myśleć o wieszaniu na rei i spacerach po desce. Dzień czwarty... Nie było dnia czwartego.
Mr Jedi: Dzień piąty - z nudów przeciągnęliśmy z chłopakami kucharza pod kilem. Trochę krzyczał. No i tego dnia nie było już obiadu.

GAME WALKER

Post Mortem PL

GATUNEK: PRZYGODOWA
PODOBNE DO: BLACK DAHLIA, HITCHCOCK OSTATNIE CIĘCIE
WYMAGANIA: PII 350 MHZ, 64 MB RAM, 16 MB DIRECT3D
OCENA: 10 [LOKALIZACJA]
AUTOR RECENZJI: EGM
INTERNET: WWW.POSTMORTEM-VIDEOGAME.COM
DEMO: DEMA WERSJI PL NIE MA
STRONA: 99
TESTOWANE NA: NA SPRZĘCIE 2X LEPSZYM NIŻ WYMIENIONY - TYM SAMY ŻADNYCH PROBLEMÓW NIE BYŁO

Od autora: Znakomicie zrobiona polonizacja, która jest jak idealnie dopasowana rękawiczka – w ogóle się jej nie czuje. Gra warta każdego stęknięcia nad każdą z wydanych na nią złotówek.

Smuggler: Jak gra dostaje 10 za spolszczenie, chyba chwalić jej nie trzeba, a czepiać się nie można, bo czego? W związku z tym – idę sobie.
Mr Jedi: Eee tam, z wami taka zabawa, nawet ponarzekać nie można...
Allor: Można, można! To w końcu tylko przygodówka i np. nie można jeździć pociągiem, latać samolotem, rozwalać Obcych i w ogóle (chyba, bo grać nie grałem, ale ponarzekać zawsze można).

Rainbow Six 3: Raven Shield PL

GATUNEK: TAKTYCZNY FPP
PODOBNE DO: SWAT: URBAN JUSTICE
WYMAGANIA: PIII , 128 MB RAM, WIN 98/ME/2000/XP, AKCELERATOR 32 MB
OCENA: 8 (LOKALIZACJA)
AUTOR RECENZJI: SLIP
INTERNET: WWW.RAVEN-SHIELD.COM/
DEMO: POLSKIEGO DEMA NIET
STRONA: 98
TESTOWANE NA: ATHLON 900 MHZ, 256 MB RAM, WIN 98, GEFORCE 2 MX 400 64 MB (DZIAŁAŁO NIEŹLE, CHOĆ OCZYWIŚCIE NIE NA FULL DETALACH)

Od autora: Po skaszanionym spolszczeniu Splinter Cella polonizacją gry Raven Shield firma Play-It zapewne poprawi wizerunek. Tym razem lokalizacja bardzo dobra.

Smuggler: Cóż, po polonizacji Splinter Cella każda następna mogła być już tylko lepsza.
Mac Abra: Może nie dałbym ósemki, ale uczciwą 7 na pewno. Miejmy nadzieję, że takie polonizacje będą normą dla Play-It, a nie ten nieszczęsny SC, o którym firma chciałaby szybko zapomnieć. Ja zresztą też. :)
Allor: SC, SC :P – ciekawe, ile teraz gier będą musieli dobrze spolszczyć, by gracze o nim zapomnieli. W przypadku biur turystycznych zawiedziony klient odstraszy około 1000 innych, a zadowolony przyciągnie tylko 25...
Smuggler: A propos – zbankrutowało biuro, z którym chciałem się wybrać na tegoroczne wakacje. Czasem późne wyjazdy nader się opłacają.

Road to India

GATUNEK: PRZYGODÓWKA
PODOBNE DO: SYBERIA, AMERZONE, POST MORTEM
WYMAGANIA: P266, 64 MB RAM, KARTA GRAFICZNA 3D, 8 MB, KARTA DŹWIĘKOWA ZGODNA Z DIRECTX 8
OCENA: 6
AUTOR RECENZJI: EGM
INTERNET: WWW.CDPROJEKT.INFO
DEMO: NIE MA
STRONA: 83
TESTOWANE NA: PII 800, 256 MB RAM, WINDOWS XP, GEFORCE 2 (WSZYSTKO GRA)

Od autora: Bardzo dobra (za taką cenę!) gra, z ładną grafiką, ciekawą intrygą i świetnymi animacjami. Znakomita dla graczy, którzy dopiero odkrywają uroki gier przygodowych.

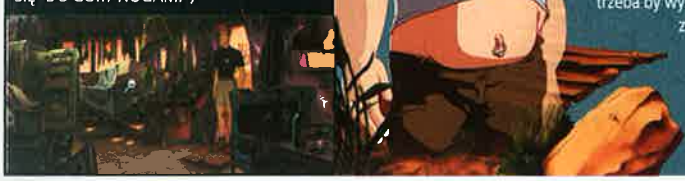
Czarny Iwan: Poza tym Droga do Indii jest długa i nudna. Są ludzie, którzy lubią takie podróże, i dobrze.
Smuggler: Iwan ma rację – gierka raczej nuży, niż bawi. Może podniecać takich adventurozboków jak EGM, ale Typowego Gracza zdecydowanie zniechęci do gatunku.
Mr Jedi: Mnie generalnie przygodówki nudzą, więc się nie wypowiem. No dooobra, powiem: bulba!
Allor: A kimże ta Bulba jest? I dlaczego ma ruszać do Indii?
Mac Abra: Taras Bulba. Sprawdź w encyklopedii. (Serio!) Ale nie wiem, co ów Ukrainiec ma do tej przygodówki.

Runaway

GATUNEK: PRZYGODOWA
PODOBNE DO: DISCWORLD NOIR, TOONSTRUCK, MONKEY ISLAND
WYMAGANIA: P200 MMX, 64 MB RAM , KARTA GRAFICZNA ZGODNA Z DIRECTX, KARTA DŹWIĘKOWA KOMPATYBILNA DIRECTX
OCENA: 9
AUTOR RECENZJI: EGM
INTERNET: WWW.RUNAWAY-GAME.COM
DEMO: NIE MA
STRONA: 86
TESTOWANE NA: P800, 256 MB RAM, GEFORCE 2, WINDOWS XP; DRUGI KOMPUTER ATHLON 2000, 512 MB RAM, GEFORCE 4 (PEŁNY WYPAS, Z TYM, ŻE NA DRUGIM KOMPIE - NIE WIEDZIEĆ CZEMU - NIEKTÓRE ANIMACJE ODTWARZAŁY SIĘ "DO GÓRY NOGAMI")

Od autora: Znakomita przygodówka, z nieco czarnym humorem i zakręconą treścią. Obowiązkowa pozycja na liście miłośników gatunku.

Qn`ik: A robili ją przez kilka lat... Zdaje się, że dwa lata temu pisałem o niej do "Za pięć dwunasta". Zapowiadała się nieźle – wreszcie dostaliśmy (ponownie) dwuwymiarową przygodówkę! Jednak wolę Broken Swordy, z którymi ta gra mi się bardzo kojarzy – może ze względu na głównych bohaterów.
Smuggler: Mniamuśne! Jak Droga do Indii jest nudna, tak ta gra jest świetna. Wzięto to, co najlepsze, z klasycznych przygodówek - i poddano liftingowi. W efekcie powstała gra łącząca stare klimaty z grafiką i dynamiką współczesnych produkcji. Polecam fanom przygodówek!
Allor: Coś dużo tych przygodówek w tym numerze - ale jeśli trzeba by wybrać jedną... no, załóżmy, że ta byłaby w pierwszej dwójce.



Pepin Krootki

✦**Pierwszy samochód:** dziewięcioletnia mydelniczka (zwana też Trabantem) z silnikiem 1,1, do tego kombiak, w niepowtarzalnym białym kolorze (bo lubię, niczym bohaterowie „Miami Vice", śmigać białą dwudrzwiową furą). Raz przy 100 na godzinę otwarła mi się maska - przeżyłem prawdziwy black-out.
✦**Aktualny samochód:** Cóż, marzy mi się Mercedes, lecz póki co muszę mi wystarczyć Per Pedes! Ewentualnie Volvo - komfortowe, przegubowe. Ale jak pada i spieszy mi się, może być nawet wyślużony Jelcz.
✦**Pierwsza praca:** hm... pomyślmy... „terenowy specjalista ds. recyclingu"? (czyli bez owijania w bawełnę zbierałem butelki i zanosiłem do skupu). (*):)
✦**Najdziwniejsza praca, jaką wykonywałeś:** kto raz przepracował godzinę w redakcji, nie będąc wcześniej uprzedzonym, co go czeka, tego już nic nie zdziwi!
✦**Praca, w której wytrwałeś najdłużej:** baczne pilnowanie, bym się nie przemęczył.
✦**Praca, w której pracowałeś najkrócej:** ta, w której zapomniałem się pilnować.
✦**Co sobie kupiłeś za pierwszą wypłatę:** nic! Trzymam ją do dziś skrupulatnie upchniętą głęboko w skarpecie! Ha, Ha! Kapitalizm zbudowali twardzi protestanci ciągle oszczędzający i skąpiący na wydatki. Jak już uzbieram wystarczająco dużo, zainwestuję w konsorcjum „Koleseum" albo elewatory i będę patrzył, jak w niewyjaśniony sposób znika z nich zboże (to się nazywa „zbożny cel"!).
✦**Czego byś nigdy nie chciał robić (za pieniądze):** robić za księdza lub prawnika.

*) owijanych w bawełnę nie przyjmowali

Smuggler

✦**Pierwszy samochód:** używany kaszlak, czyli Fiat 126p.
✦**Aktualny samochód:** żaden - do pracy mam 20 minut spacerkiem, a kto widział, jak rozkopany i zakorkowany jest Wrocław, nie będzie się dziwił.
✦**Pierwsza praca:** jak miałem 15 lat, kosiłem trawniki w MPZ w czasie miesiąca wakacji. Za zarobioną kasę kupiłem ówczesny high-endowy kalkulator marki „Lolek" (mam go do dzisiaj!) i starczyło jeszcze na kilka pepsi. Uważałem, że było warto.
✦**Najdziwniejsza praca, jaką wykonywałeś:** byłem sanitariuszem w wojsku, a jeszcze kiedyś rachmistrzem podczas spisu rolnego.
✦**Praca, w której wytrwałeś najdłużej:** w CDA. Dziwne?
✦**Praca, w której pracowałeś najkrócej:** niecałe dwa tygodnie byłem sprzedawcą w sklepie komputerowym u kolesia, którego nie nazwę „burakiem", bo obraziłbym te pożyteczne warzywa. Pierwsza zasada tego pana: „nie uznawać ZADNYCH reklamacji, NIGDY nie oddawać pieniędzy za zakupiony towar". Resztę zmilczę. A to była spora firma. Na szczęście padła.
✦**Co sobie kupiłeś za pierwszą wypłatę:** doskonałe struny (bluesowe) do gitary. Wydałem 1/3 pierwszej pensji. Było warto! Gitara brzmiała potem tak, że kumpli skręcało z zazdrości, a panienkom miękły kolana. :)
✦**Czego byś nigdy nie chciał robić (za pieniądze):** być księgowym.

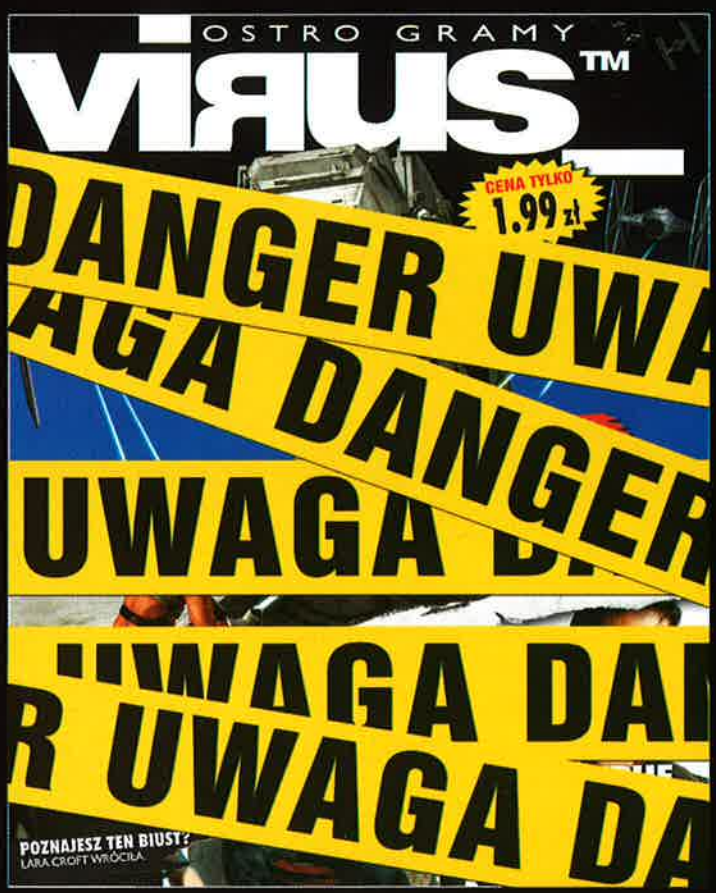
Qn'ik

✦**Pierwszy samochód:** Ech, było ich tyle, że nawet nie mogę sobie przypomnieć, który był pierwszy. Za to najcieplej wspominam różowego (sic!) Chevroleta. Do dziś trzymam go w garażu w Kielcach, choć ma zdarty lakier i urwane drzwi. Naprawdę lubię tego matchboksa.
✦**Aktualny samochód:** po Wrocławiu idealnie i bardzo szybko można się przemieszczać rowerem - Horizon Authora. :)
✦**Pierwsza praca:** taka bez rodzinnej protekcji? To chyba... CDA!
✦**Najdziwniejsza praca, jaką wykonywałeś:** domowa z matematyki. Te wszystkie śmieszne, abstrakcyjne cyferki. Oby nigdy więcej.
✦**Praca, w której wytrwałeś najdłużej:** CDA.
✦**Praca, w której pracowałeś najkrócej:** domowa z matematyki. Zawsze spisywałem przed lekcją.
✦**Co sobie kupiłeś za pierwszą wypłatę:** pierwsze zarobione pieniądze wydawałem na książki. Internetowe sklepy wysyłkowe bardzo mnie lubiły.
✦**Czego byś nigdy nie chciał robić (za pieniądze):** pracy domowej z matematyki. Ale to nie jest jedyny przykład.

Tiges

✦**Pierwszy samochód:** Fiat 125p 1300 (miał tyle lat - co ja).
✦**Aktualny samochód:** Ford Sierra 1.6i.
✦**Pierwsza praca:** mechanik samochodowy (serwis samochodów ciężarowych).
✦**Najdziwniejsza praca, jaką wykonywałeś:** redaktor. :D
✦**Praca, w której wytrwałeś najdłużej:** redaktor w wydawnictwach SilverShark, Future Poland, Bauer. ;)
✦**Praca, w której pracowałeś najkrócej:** mechanik samochodowy (serwis samochodów ciężarowych), bo to tylko w wakacje.
✦**Co sobie kupiłeś za pierwszą wypłatę:** 486 DX 120, Trident VESA, OPTi 931 Pro.
✦**Czego byś nigdy nie chciał robić (za pieniądze):** trudne pytanie, ale monotonnej pracy nie lubię.

KOLEJNY NUMER
W KIOSKACH OD 18.09



_TYLKO 1.99 ZŁ OSTRO GRAMY VIRUS™ **_ZAATAKOWAŁ...**

OSTRY MAGAZYN O GRACH KOMPUTEROWYCH

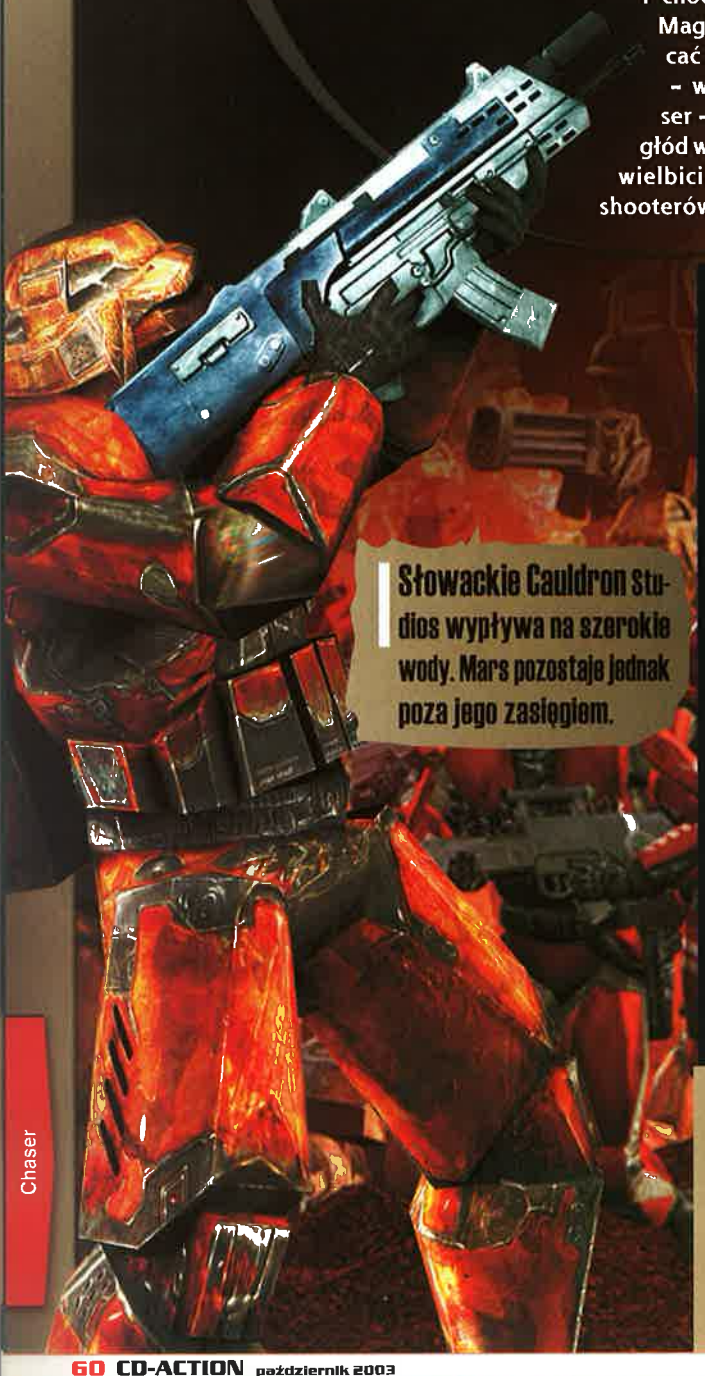
GATUNEK: FPS

gem

CHASER

IF YOU CAN HOLD A GUN YOU ARE NOT DEAD

Słowacja nie stanowiła dotąd „zagłębia developerskiego" w Europie. Nagle jednak w zaledwie miesiąc pojawiły się aż dwie gry stworzone przez naszych południowych sąsiadów. I choć pierwszą z nich - Empire of Magic, naprawdę nie warto zawracać sobie głowy, o tyle ta druga - wydany przez JoWood Chaser - jest w stanie zaspokoić głód wcale niemałej liczby wielbicieli first-person shooterów.



Słowackie Cauldron Studios wypływa na szerokie wody. Mars pozostaje jednak poza jego zasięgiem.

Motyw bycia ściganym jest równie stary jak zjawisko paranoi. Jednak w przypadku Johna Chasera - protagonisty gry - zagrożeniem nie jest jedynie spaczony umysł ściganego. Na niego rzeczywiście czyha cały świat. Przekonujemy się o tym już w trakcie dynamicznego, naprawdę filmowego interka (gdyby poprawić jeszcze mimikę twarzy - twórcy mogliby liczyć na Oscara w kategorii Najlepszy Film Zagraniczny). Zgodnie ze starą prawdą o trzęsieniach ziemi intro rozpoczyna się z hukiem: nasz heros budzi się w centrum medycznym na pokładzie statku kosmicznego (całość rozgrywa się - w znanym nam skądinąd - roku 2044) tylko po to, by stwierdzić, że nie pamięta nic ze swego dotychczasowego życia. Sytuacja ta, jak się okazuje, nie jest wcale tak zła, aby nie mogła stać się gorsza. Ledwie bowiem zdąży wyrwać kable z nosa, wenflony z żył i stanąć na nieco chwiejnych nogach, a jego najbliższe otoczenie nagle zgęstnieje od ołowiu i zacznie spontanicznie eksplodować. Powodem są tajemniczy superżołnierze nader entuzjastycznie testujący swą broń. Nie próbując negocjacji ze zmierzającymi w jego kierunku maszynami do zabijania, John Chaser rzuca się do ucieczki.

Albert! Wychodzimy!

Ucieczka w wykonaniu Chasera wiedzie początkowo przez pokłady stacji kosmicznej, następnie kolejne dzielnice Montack City w neo-Stanach Zjednoczonych i później - rosyjskie bazy na Syberii, by skończyć się w siedzibach MARSCORP-u na... Marsie, gdzie - kto wie, być może kryje się ostateczne wyjaśnienie tajemnicy nieustannych, liczonych w tysiącach zamachów. Każdy ze światów-poziomów reprezentuje własny styl architektoniczny i zestaw „mieszkańców", czyt. przeciwników. Raz zatem kule przyjmować będą ubrani na czarno szturmowcy i ściany zrujnowanych budynków, innym razem - panowie w garniturkach i chrom oraz szkło hotelu lub papierowe ścianki chińskiej pagody (warto pamiętać, że przez

papier da się skutecznie strzelać). Niewiele jednak trzeba, by dostrzec, ze wszystkie dzielą swoistą prostotę formy. Nie jest to więc świat śmieci i butelek, które tak niedawno można było zDevastować. Jest to jednak zarazem sterylność w stylu Deus Eksa - a więc całkowicie zamierzona, gdyż w ten właśnie sposób, zdaniem futurologów z Cauldron, prezentować się będzie Ziemia roku 2044.

Patrz, nasi tu byli...

Arsenał świata Chasera, jak na hardcore'owe science fiction, jest zaskakująco tradycyjny (słówko „konserwatywny" samo ciśnie się na usta). W gruncie rzeczy ludzie 2044 roku nie dysponują pukawkami, których nie mogli przetestować ich przodkowie żyjący w końcu XX wieku. Do dyspozycji są więc zarówno znane pistolety (tu: sig sauer), pistolety maszynowe (ingram i beretta M-12), karabiny (M4, a ściślej - wersja commando, FAMAS, H&K G11), a nawet strzelby (Winchester DB). Z zabawek nowych wymienić warto granatnik i czterolufowy minigun, jednak te pojawiają się późno - tuż pod koniec gry, więc niejako skazani jesteśmy na żywot z wiernym FAMAS-em w łapie. Postęp technologii odnotowany został natomiast w naukach medycznych - „wypadające" z przeciwników apteczki są w stanie leczyć, w dosłownie ułamku sekundy, najgorsze rany postrzałowe. Niby nic nowego dla gatunku - od Wolfensteina 3D tak jest, jednak w przypadku gry z ambicjami, w dodatku datowanej na 2003, rozwiązanie takie jest nadzwyczaj nieporadne.

Światła! Kamera! Klaps!

Przyjęcie przez twórców takiego rozwiązania ma jednak uzasadnienie. Chaser nie chce mieć nic wspólnego z grami, w których wymagane jest myślenie - to swoisty interaktywny film akcji. I nie ma tu pomyłki - właśnie film, gdyż wszystkie elementy gry służą jednemu celowi: uzyskaniu wrażenia filmowości. Niczemu innemu przecież jak właśnie budowaniu złudzenia, że oto zamiast Johna Woo na ekranie światłem gwiazdy lśni „nasz" John Chaser, są setki wymagających przeciwników (padają w gruncie rzeczy dopiero wskutek headshotów), rozstawionych w sprytny sposób w każdym co mroczniejszym zakamarku poziomu i najwyraźniej pobudzonych kofeiną, bo strzelających celnie na najmniejszy ślad aktywności gracza.

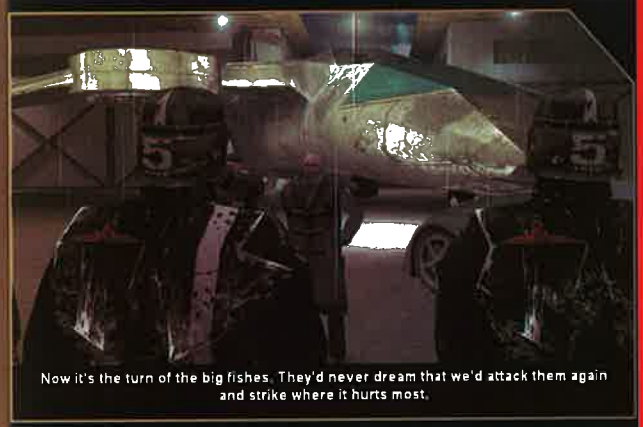
Filmowe jest także rozbijające się w przepiękny sposób szkło w oknach i drzwiach (nie ma jak przeciągnąć serią po oknach, lub - podczas wymiany ognia - słychać, jak sypie się szkło za plecami!) oraz wielkie kleksy krwistoczerwonej cieczy pojawiające nagle za plecami zaskoczonych przeciwników. (Pech, że zarówno one, jak i ciała znikają po kilku chwilach.) Nadzwyczajny jest wreszcie efekt adrenaline mode, czyli podobne do bullet time'u spowolnienie świata (Trinity może mieć problem). Jego użycie - niestety, ograniczone - nie tylko spowalnia akcję do ok. 1/10 jej normalnego tempa, ale i poważnie rozjaśnia świat gry, dzięki czemu możliwe staje się nie tylko unikanie pocisków, ale przede wszystkim - dostrzeżenie niewidocznego dotąd przeciwnika.

Filmowość akcji przejawia się także w konstrukcji fabuły i poziomów. Ta pierwsza jest bez wątpie-

nia centralną jednostką napędową gry. Rozwijana jest zarówno poprzez filmiki (na engine) wyświetlane pomiędzy kolejnymi „światami" gry, jak i komunikaty podczas samych misji. Tym drugim służy intensywne wykorzystanie skryptów. Początkowo są one skromne, ot, pęknięta rura obok, jednak w drugiej części gry zdolne są wprowadzić poważne zmiany w designie poziomu.

Myślę, więc strzelam

Zaskakująco mocnym atutem Chasera jest AI. Przeciwnicy są wymagający - starają się wykorzystywać osłony, nie wahają wycofać w bezpieczne miejsce, a nawet - zwłaszcza w labiryntowym China Town - obejść budynek dokoła (!) i zaatakować od tyłu (!). Słyszą także hałas - strzały - i potrafią odpowiednio zinterpretować ten fakt, tj. pojawić się w chwilę później z silnym postanowieniem mordu. Z drugiej strony, nie można nie zauważyć, że myślą oni wyłącznie jako jednostki i nie ma tu mowy o działaniach grupowych. Nawet jeśli jakaś akcja nosi znamiona synchronizowanej operacji, to jest to wynik przypadku. Nie sposób też nie dostrzec, że ich „czułość" jest nieco zbyt duża - widzą cię zawsze i wszędzie - i że strzelają tak dobrze, że przeciętna drużyna olimpijska mogłaby popaść w kompleksy.



Now it's the turn of the big fishes. They'd never dream that we'd attack them again and strike where it hurts most.

CloakNT engine

Chaser stworzony został na bazie autorskiej technologii Cauldron - CloakNT engine. Pozwoliło to nie tylko stworzyć nieźle prezentujący się świat (no, cienie nie są dynamiczne, a refleksy jedynie dobrze udawane, ale za to tekstury...!), ale także wiarygodnie wyglądające i poruszające się postacie. Zgrzytem w przypadku tych ostatnich jest marna mimika, przez co sprawiają wrażenie papierowych (komputerowych?) i bez wyrazu. Zaskakująco dobre są natomiast animacje - zwłaszcza śmierci.

Prawdziwą siłę CloakNT prezentuje jednak dopiero w odniesieniu do konstrukcji poziomów w grze. Wykorzystuje on system portali, dzięki czemu w obrębie pojedynczych i częstokroć bardzo rozbudowanych poziomów nie zdarzają się napisy 'loading', a i wstępne wczytywanie gry trwa zaledwie kilka sekund (przypomnijcie sobie, jak to jest w Chrome'ie...).

Żal natomiast, że Cauldron nie tak bardzo ograniczył pokłady własnej technologii. Potencjalnie CloakNT może wyświetlać miliony wielokątów co sekundę i stosować krzywe podczas tworzenia obiektów, które jednak w Chaserze pojawiają się w bardzo ograniczonym zakresie. Podobnie - w grze pojawiają się wyłącznie statyczne mapy świetlne, choć engine jest w stanie tworzyć oświetlenie dynamiczne, ponoć o jakości porównywalnej z tą w DOOM 3. Widać natomiast wolumetryczne mgiełki i multiteksturowanie, nieźle stworzoną wodę i zniekształcenia kształtów, gdy przebywamy pod jej powierzchnią. (W drugiej części spędzamy w tym środowisku sporo czasu.) Dodatkowym atutem engine'u jest fakt, że ładnie się skaluje - więc jeśli nie dorobiłeś się dotąd karty z shaderami - wciąż możesz w niego zagrać, a być może także - ukończyć go.

Hej, hej, Mars napada...!

Mars, czwarta planeta Układu Słonecznego, w każdej z ziemskich kultur kojarzona z wojną (ani chybi czerwony kolorek tego ciała, nie da się ukryć niebieskiego działał na wyobraźnię naszych przodków). Zdaniem co poniektórych futurologów - nasz przyszły dom. Za jego kandydaturą przemawiają warunki zbliżone do ziemskich, pozostałości wody (a może nawet jej istnienie?) - czynnik niezbędny przy rozwoju życia opartego na węglu, oraz fakt, że dzięki twórcom kultury popularnej, w tym gier komputerowych, Marsa znamy jak własną kieszeń! To z Marsa przecież atakowali przebrzydli obcy w Jeff Wayne's The War of the Worlds i UFO: Enemy Unknown. W tym ostatnim ludzie przeszli do kontrofensywy i utworzyli przyczółki dla m.in. Red Faction (I i II), konsolowego RTX Red Rock i choćby Chasera. Wypadałoby teraz stworzyć komputerową adaptację słynnej „Pamięci absolutnej"...

Ciemność widzę!

Niestety, Chaser, przy całym swym rozmachu i filmowości, jest grą, która wręcz błaga o inne rozwiązanie kilku, także kluczowych kwestii. Najpoważniejszym mankamentem Chasera jest poziom jego trudności. Początkowo, kiedy przeciwnicy występują pojedynczo i parami i uzbrojeni są w proste pistolety oraz karabinki, nie ma problemu i poziom da się załatwić właściwie z marszu. Później jednak w kolejnych „światach" gry, kiedy za każdym załomem hotelowego korytarza i na każdym dachu czają się snajperzy z FAMAS-ami i czasem reakcji rzędu 0,3 sekundy - grywalność nieprawdopodobnie dołuje. To dlatego, że nasz bohater ginie w zasadzie od jednej celnej serii. Musisz zatem mieć oczy dokoła głowy, wzrok orła wypatrującego żółwi i refleks kierowcy F1, aby mieć szansę przetrwania większości spotkań zbiorowych. Ostatecznie dochodzi do „ólóbionej" przez wszystkich sytuacji, w której każde pokonane 5 metrów poziomu okupione jest trzema quickloadami. Nie jest to naturalnie czynnik dyskwalifikujący grę - zwłaszcza dla shooterowych wyżeraczy, kończących wszystko na nightmare. Jednak z punktu widzenia przeciętnego gracza, tryb save & load nie jest

Chaser

wcale obowiązkowy w grach tego typu. Irytujący jest także miejscami design plansz, które najczęściej pokonać musisz w jedyny i przewidziany przez twórców sposób. Nie ma wątpliwości - każdy z Chaserów na pewno zatrzyma się z tego powodu na swej drodze nie raz i nie dwa razy. Ja sam „najmilej" wspominam pół godziny w standardowo dla gry mrocznym kompleksie zakładu utylizacji wody, w którym okazało się, że jedyna droga w dół prowadzi przez lukę w barierce. Jestem też pewien, że można było uniknąć mało zabawnego poziomu szpiegowskiego, na którym każdy napotkany przeciwnik i każdy wystrzał oznaczają 'good bye, chico'. Chaser jest też zdecydowanie zbyt mroczny, przez co czasem cień pod fikusem okazuje się lufą wrogiego FAMAS-a.

62 graczy naraz!

Multiplayer w Chaser wzoruje się na najpopularniejszym modzie świata - Counter-Strike'u. Chaserowy CS zwie się Shock Troops i zakłada starcie (na 5 różnych mapach) dwóch drużyn starających osiągnąć kompletnie rozbieżne cele plus jeden wspólny - wyeliminować doszczętnie przeciwnika. Tym jednak, co odróżnia CS od Chasera, jest liczba potencjalnych graczy - aż do 62 (!), i „stonowanie" poziomu realizmu, czyt. trudności. Oprócz Shock Troops w LAN-ie i Internecie zagrać można w klasyczny DeathMatch i Team DeathMatch (odpowiednio trzy i dwie mapy), oraz Capture the Flag. Warto też dodać, że podobnie jak w Devastation, każdy z modeli i każda ze skórek, jakie pojawiają się w single playerze, dostępne są w multiplayu. Najogólniej Chaser w Internecie nie jest zły, jednak nie wróżę mu świetlanej przyszłości. Próbując znaleźć grę w Internecie na 10 znalezionych serwerów czynny był jeden. Należy jednak zauważyć, że działo się to przed amerykańską premierą gry, i być może właśnie ona coś zmieni w niezbyt korzystnej sytuacji.

Jutro też wam uciekniemy!

Słowacy mieli inny plan podboju światowych rynków niż rodzimy Techland i jego Chrome. W Chrome PT^2 (Pleno Titulo Panowie Twórcy) postanowili wytyczyć ścieżki, jakimi podążą przyszłe gry. Ich engine umożliwia tworzenie rozległych, porośniętych gęstą roślinnością obszarów i stosuje fizykę, by zabawnie powykręcać trupy oraz nie pozwolić granatom latać tak jak powinny. Cauldron natomiast powściągnął własne ambicje i ograniczył się do próby odtworzenia najlepszych rozwiązań przeszłości. Dlatego też Chaser, choć zdolny do cudów graficznych, pod tym względem utrzymuje się w strefie wyższej stanów średnich. Słowacy nie śmieli także podjąć ryzyka tworzenia gry nieliniowej i interaktywnej - przez większość rozgrywki bohater zamknięty jest ścianami. W zamian za ten brak zaoferowali mocną fabułę. Niestety, ich dzieło nie będzie Magnum Opus. Chaser jest zbyt trudny i miejscami niepotrzebnie irytujący. To zaś sprawia, że wydaje się zbyt długi i zapewne niewielu ujrzy w nim kopalnie Marsa. Może w Chaser II?

7

WYMAGANIA
Win: 98SE/ME/2000/XP
Procesor: 650 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Cauldron Studios
Dystrybutor: JoWood

- ⊕ niezła grafika i animacje
- ⊕ poprawne modele i zachowanie broni
- ⊕ niezły, CS-owy multiplayer do 62 osób naraz!
- ⊖ przeciętny design plansz
- ⊖ słabe odgłosy broni
- ⊖ o 15 minut za długa

GRYWALNOŚĆ 6
VIDEO 8
AUDIO 5

www.chasergame.com

DVD ACTION 10/2003

CD-ACTION 10/2003

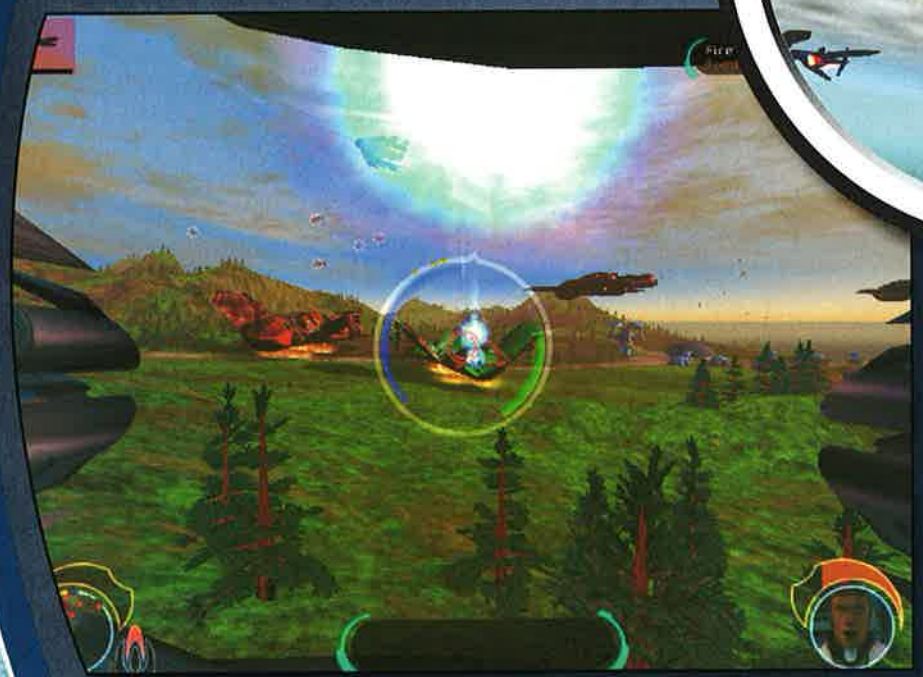
GATUNEK: STRZELANKA/SYMULACJA

Battle Engine aquila

Constanty Foch

Mechagodzilla, Transformers i Mechwarriors są niezbitym dowodem na fascynację gatunku ludzkiego wielkimi maszynami – szczególnie jeśli sieją one zniszczenie i destrukcję. Battle Engine Aquila to również efekt tej właśnie fascynacji i w pełni zasługuje na miejsce w panteonie gigantycznych maszyn bojowych.

Battle Engine Aquila to całkiem niezły kawał softu, który - wraz z premierą na konsolach PlayStation 2 i Xbox - zdążył już zdobyć wierne grono fanów. Wersja PC, choć nieco obciążona tym konsolowym rodowodem (tradycyjnie w kwestii grafiki), to również gra bardzo udana - na tej platformie zyskuje ona jeszcze dodatkowe punkty z powodu braku liczącej się konkurencji. O ile więc na konsolach Battle Engine Aquila mogło być tylko kolejnym zręcznościowym symulatorem robotów bojowych, tak na PC jest już naprawdę smakowitym rodzynkiem. Na PC przez ostatnie kilka lat pojawił się bowiem tylko - z tego gatunku - GunMetal...



W powietrzu, na lądzie i...

Czym jest tytułowa Aquila? To bitewny wehikuł (czyli Battle Engine) wykorzystujący najnowsze osiągnięcia mechaniki, elektroniki i cybernetyki. To maszyna, która doskonale radzi sobie w prawie każdych warunkach bojowych i w dowolnej chwili przybiera jedną z dwóch form. Pierwsza z nich, załóżmy, że ta ważniejsza - standardowa, to robot bojowy przemieszczający się na czterech mechanicznych nogach. Trochę jak pająki z filmu „Dziki, dziki zachód". W tej postaci Aquila walczy głównie z wojskami lądowymi nieprzyjaciela, może też ostrzeliwać z ziemi siły powietrzne.

Walka z tymi ostatnimi jest jednak dużo prostsza, kiedy wehikuł przybiera drugą z postaci, czyli zamienia się (wystarczy wcisnąć o na klawiaturze numerycznej) w odrzutowy samolot szturmowy. W tej postaci Aquila jest oczywiście dużo szybsza, zwrotniejsza, przede wszystkim zaś może latać – problem jednak polega na tym, że czas pozostawania w powietrzu jest ściśle ograniczony przez baterie napędzające silniki samolotu. Co jakiś czas (mniej więcej co dwie minuty) trzeba lądować – jako robot Aquila ładuje baterie i jest gotowy do dalszego lotu. Tu jednak pojawia się kolejny kłopot - o ile w powietrzu i na lądzie Battle Engine to najpotężniejsza broń opracowana przez człowieka, tak woda wpływa na Aquilę w sposób destrukcyjny. Jeśli energii do silników odrzutowych zabraknie nad wodą, oznacza to zniszczenie wehikułu i koniec gry.

Kapitan Zima

A o taką sytuację nietrudno – fabuła gry rozgrywa się bowiem w przyszłości na Ziemi, która w wyniku topnienia lodowych masywów na polarnych biegunach zamieniła się w dziesiątki archipelagów otoczonych oceanem. Hm.... Dziwne, że projektanci Aquili nie uwzględnili zatem tej drobnej niedogodności. Bohaterem,

Battle Engine Aquila

Niech żyją roboty-pająki!

którym będziesz kierował w kilkudziesięciu misjach, jest Hawk Winter, zgodnie z czysto komiksową logiką - siłą posadzony za sterami Aquili. Hawk kończył właśnie zwycięski przejazd w nielegalnych wyścigach speederami, kiedy otoczył go kordon wojska, zakuł w kajdany i przewiózł w nieznane miejsce. Okazuje się, że porwanie zlecił pułkownik Chuck Kramer, który poszukiwał pilota-oblatywacza do własnej prototypowej maszyny. On wprowadza cię w tajniki toczącego się właśnie konfliktu pomiędzy frakcjami Forseti (to im służy pułkownik Kramer) oraz Muspell. Forseti to ci dobrzy (w to każą nam wierzyć), a Muspell to ci źli – zobrazowano to zresztą w postaci bossa Muspella, który wyglądem przypomina Nosferatu z wczesnych ekranizacji. Paskudztwo!

Nad tajnikami fabuły nie ma się co więcej rozpisywać, bo tak naprawdę jest to bardzo standardowa historyjka science fiction, wymyślona przez mało utalentowanego i mało oryginalnego scenarzystę. Nie przeszkadza to jednak wcale w rozwałce....

Evo znaczy trudniej

Grę rozpoczyna samouczek, w którym tajniki prowadzenia Aquili objaśnia asystentka pułkownika, Tatiana. Potem jesteś zdany na siebie – czeka cię 26 misji podzielonych na osiem epizodów (każdy z nich to od jednej do pięciu misji). W rzeczywistości misji jest jednak trochę więcej, część z nich występuje bowiem w wersji (EVO), która jest zazwyczaj trudniejsza. Podczas przechodzenia przez kolejne etapy możesz zadecydować, czy grasz w normalne misje, czy ich trudniejsze odpowiedniki. Zawsze możesz też wrócić do tych wcześniejszych i przejść jako drugi wariant. Misje są mocno zróżnicowane, ciekawe - wykorzystują też to, że Aquila jest tak mało odporna na działanie wody i umieszczają kilka zadań właściwie na środku oceanu, na którym niewiele jest suchych skrawków stanowiących bezpieczną przystań dla wehikułu.

Projektantów poziomów trzeba szczerze pochwalić - rzadko kiedy zdarza się, by misje były zaprojektowane z takim wyczuciem tempa i dramatyzmu akcji. Sposób, w jaki przeszedłeś misję, jest oceniany po jej zakończeniu - wysokie noty otwierają różne bonusy w menu Goodies, np. animacje, concept arts czy możliwość obejrzenia trójwymiarowych modeli pojazdów występujących w grze oraz dodatkowe scenariuszy do multiplayera.

Pająk czy orzeł?

Chociaż Battle Engine Aquila wygląda w podstawowej wersji jak cybernetyczny pająk, słowo Aquila oznacza w języku włoskim (i łacinie) orła. Aquilą nazywa się - na przykład - gwiazdozbiór Orła (gwiazdozbiór nieba letniego w pobliżu równika niebieskiego, na Drodze Mlecznej, na południe od Lutni i Łabędzia); taką nazwę nosi także miasto w środkowych Włoszech nad rzeką Aterno, na północny wschód od Rzymu, stolica regionu Abruzja. Nazwa miejscowości pochodzi od jej założyciela, cesarza Fryderyka II, który zakładając miasto w 1240 roku, kazał zaprojektować je na planie zbliżonym do zarysu orła cesarskiego.

Plazmą go, plazmą!!!

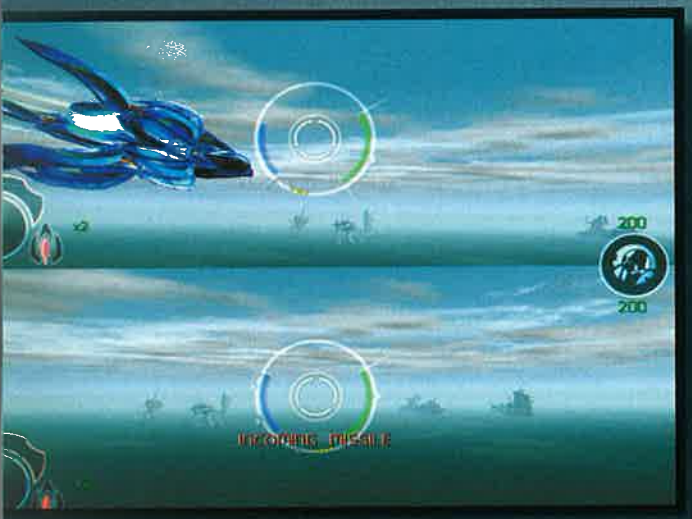
Mimo że w rubryczce gatunek napisałem, że Battle Engine Aquila to strzelanka/symulacja, tak naprawdę w grze nie ma wcale tak wielu rzeczy z symulatora. Ot, widok z kokpitu maszyny, uwzględniona siła ciągu w zachowaniu sterowności podczas kierowania odrzutowcem (cza-

Roboty Wellsa

Po raz pierwszy machiny podobne do robotów bojowych, inspiracja dla późniejszych Mechów, pojawiły się w powieści „Wojna Światów" H.G. Wellsa. To właśnie w tym tekście, który czytany na falach rozgłośni radiowej Columbia wzbudził panikę w Stanach Zjednoczonych, pojawia się opis ogromnych machin bojowych poruszających się na trzech (!) wielkich pajęczych nogach. Odnóża maszyny wieńczyła kabina pilota, a ona sama uzbrojona była w broń miotającą niszczące promienie (laser?!). Nic dziwnego, że taka wizja w 1938 roku budziła przerażenie.

sem pojawia się napis 'Stall') – to właściwie wszystko. Cała reszta to czysta trójwymiarowa strzelanka, która właściwie mogłaby być nawet zaliczona do FPS-ów, gdyby nie to, że robot bojowy i odrzutowiec poruszają się w nieco inny sposób niż ludzie.

Wraz z rozwojem fabuły, Aquila jest udoskonalana, pojawiają się jej nowsze wersje (możesz wybierać jej konfigurację na daną misję), którymi kieruje się tak samo - różni je tylko uzbrojenie. Dwie podstawowe bronie to karabin maszynowy vulcan i silniejsze, ale pozbawione opcji namierzania działko plazmowe. Potem pojawiają się ciekawsze zabawki, takie jak granaty, samonaprowadzające się pociski, blastery itd. Obsługa broni nie jest wcale trudna - wystarczy tylko wycelować i nacisnąć



spust oraz pamiętać o tym, że część giwer ma ograniczoną amunicję, inne zaś skłonność do przegrzewania się (można je w ten sposób stracić).

Równie proste jest sterowanie Aquilą - jedynym odstępstwem od standardu jest tu to, że Battle Engine potrafi wykonywać „szybkie uniki" (wciśnięcie dwóch przeciwnych kierunków jeden po drugim, np. strzałki w lewo i zaraz po tym strzałki w prawo). Nie masz natomiast wpływu na zachowanie się twoich skrzydłowych (poza okazjonalnym wyborem tego, kto będzie ci towarzyszył w danym zadaniu). Tak naprawdę jednak trudno ich w ogóle zauważyć, bo w większości misji i tak „supportuje" cię wiele jednostek sprzymierzonych. Jak widać, wszystko podporządkowano tutaj zręcznościowemu charakterowi rozgrywki, a to - przynajmniej dla mnie - sprawia, że Battle Engine Aquila to na PC tak świeża i wciągająca rozrywka. Co by nie mówić, takie czysto zręcznościowe nawalanki rzadko kiedy trafiają się na naszych „piecach".

Tekstura ratuje sytuację

Konsolowy rodowód gry ma jednak - jak już pisałem - jeden minus. Widać to w grafice, dokładniej w niewielkiej liczbie szczegółów trójwymiarowych obiektów i części dość prostych efektów graficznych (np. sfery wyznaczające punkty kontrolne w tutorialu). Z drugiej jednak strony, eksplozje są bardzo satysfakcjonujące (szczególnie kiedy tuż przed twoim celownikiem eksploduje pojazd przeciwnika). Widać też, że graficy zrobili sporo, aby konsolowy silniczek gry podciągnąć do możliwości PC-tów. Battle Engine Aquila obsługuje rozdzielczości od 640 x 480 do 1600 x 1200, sporo graficznych sztuczek, świetne są też tekstury pokrywające te proste obiekty 3D - całkowicie maskują ich niedoskonałości. Dzięki temu nawet najmniejsze pojazdy bojowe wroga i czołgi Sabre z pierwszych misji wyglądają naprawdę nieźle. A są tu

też gigantyczne pojazdy, które robią wrażenie samą wielkością...

Warto też napisać, że prostota trójwymiarowych obiektów pozwala na jednoczesne wyświetlenie dużej ich liczby - co sprawia, że bitwy między siłami Forseti a Muspell wyglądają w Battle Engine Aquila nader spektakularnie. Jednostki sterowane przez komputer prowadzą własne małe batalie niezależnie od twoich działań - ostrzeliwują wroga, starają się zająć wysunięte pozycje. Tak jak w prawdziwej wojnie. Nie trzeba wiele, by dać się porwać tej iluzji i rzeczywiście poczuć się jak kapitan Winter, który ryzykuje życie i dzielnie stawia czoło diabolicznemu Muspellowi.

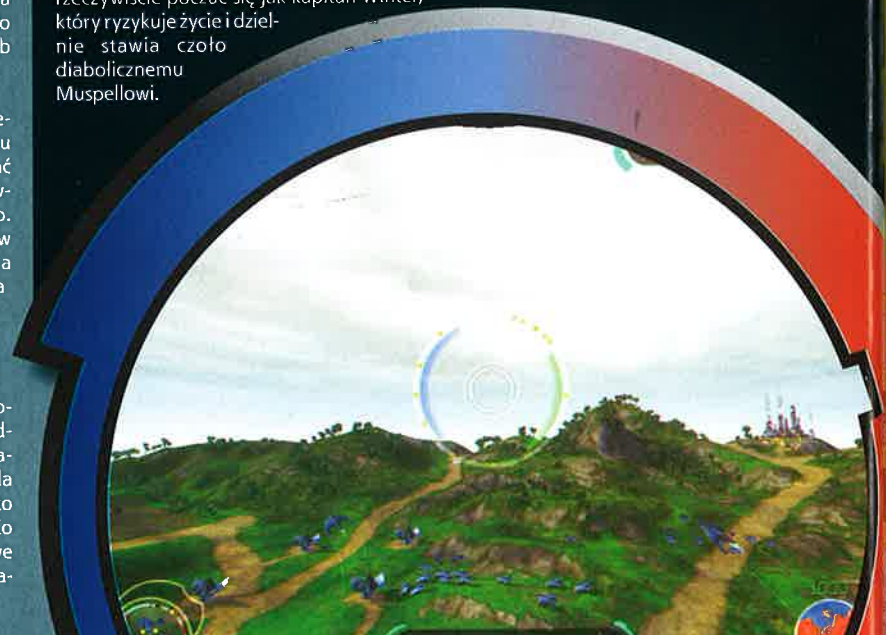
Tym bardziej że cały czas słyszysz w słuchawkach raporty z pola walki, informacje o nadciągających posiłkach i prośby o pomoc. Doskonałe!!!

Roboty dla wielu

Całkowitym zaskoczeniem był - dla mnie - tryb multiplayer występujący w Battle Engine Aquila. Widać, że przeniesiono go na żywca z konsol, całkowicie bez znieczulenia. Skąd to wiadomo? Otóż, multiplayer w grze przeznaczony jest tylko dla dwóch graczy, którzy konkurują ze sobą... na jednym, podzielonym na pół ekranie. Ponieważ celownikiem robota kierujesz tu myszą, może się okazać, że z multiplayera nie skorzystasz, bo pewnie trudno ci będzie skompletować konfigurację PC z dwoma „gryzoniami". Dopiero podłączenie do pieca joypadów ratuje tu sytuację. Co więcej, okazało się, że tryby dla dwóch graczy są naprawdę niezłe. We dwójkę można ramię w ramię przechodzić niektóre misje z trybu głównego, walczyć ze sobą w pojedynkę w trybie Versus lub też w trybie Skirmish poprowadzić do bitwy wielkie armie (z jednostkami sterowanymi przez komputer). Zabawa jest przednia i w niczym nie ustępuje konsolowym grom dla dwóch graczy, ale bez sprytnie obmyślonej konfiguracji (np. jeden gracz klawiatura plus myszka, drugi joypad) nie ma szansy zagrania w multiplayera.

Aquila jest OK

Battle Engine Aquila szczerze mnie zaskoczyła. Jest bardzo dobrą grą zręcznościową zrealizowaną z rozmachem (bitwy na setki jednostek), oryginalną w nielogicznościach (pojazd bojowy „uczulony" na wodę przygotowywany z myślą o zalanym polu walki), porywającą prostotą sterowania i łatwością w opanowaniu jej tajników. Do tego dochodzi spora liczba misji i niezłe, choć w sumie bez pomysłu przeniesione z konsol, tryby dla dwóch graczy. Battle Engine Aquila to gra, którą z czystym sumieniem mogę polecić fanom zręcznościowych rozbudowanych strzelanek. A teraz jadę na wakacje!!! Serio!



Niech żyją roboty-pająki!

www.telefony.bravo.pl

Nie czekaj! Dołącz do zabawy już teraz.
Wysyłaj SMSy i zmieniaj swój telefon kiedy tylko zapragniesz!

nowość kolorowe logosy / SMS 7265 - 2,44 zł

Usługa dostępna tylko dla telefonów **NOKIA 3510i, 3530, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 8910i**

dzwonki / SMS 7164 - tylko 1,22 zł

AA22.015590 *IRA, Femme Fatale*
AA22.015588 *Varius Manx, Sonny*
AA22.015587 *Stachursky, Tam Gdzie Ty*
AA22.013342 *Reamonn, Supergirl*
AA22.016599 *Missy Elliott, Get Ur Freak On*
AA22.016598 *Jarek Weber, Przyjdzie Taki Dzień*
AA22.016592 *Eve & Alicia Keys, Gangasta Lovin*
AA22.016590 *Britney Spears, Boys*
AA22.016588 *Victoria Beckham, Not Such An Innocent Girl*
AA22.015572 *Vanessa Amorosi, Absolutely Everybody*
AA22.016616 *Zucchero, Senza Donna*
AA22.016613 *Rod Steward, When I Need You*
AA22.016612 *Lionel Richie, Don't Stop The Music*
AA22.016591 *Vanessa Carlton, A Thousand Miles*
AA22.015570 *The Cranberries, Analyse*
AA22.015569 *Pink, Most Girls*
AA22.016586 *Anastacia, Why'd You Lie To Me*
AA22.016583 *Geri Halliwell, Calling*
AA22.016582 *REM, Losing My Religion*
AA22.013463 *Madonna, What It Feels*
AA22.013444 *De Mono, Bez przebaczenia*
AA22.016617 *Freddie Mercury, Living On My Own*
AA22.016604 *Usher, U Remind Me*
AA22.015592 *Magda Femme, I Belive In You*
AA22.013471 *Joe Cocker, Never Tear Us Apart*
AA22.012913 *Stereophonics,The Bartender And The Thief*
AA22.012995 *Pro 5, Tell Me*
AA22.012993 *Paul van Dyck, We Are Alive*
AA22.012987 *Enrique Iglesias, Sad Eyes*
AA22.016577 *Lutricia McNeal, My Side Of Town*
AA22.015591 *Bracia Cugowscy, Missing Every Moment*
AA22.013069 *Sylver Liquid, Energy*
AA22.015565 *Jennifer Lopez, Feelin So Good*
AA22.014069 *Jeanette, Rock My Life*
AA22.012969 *DJ Otzi, Do Wah Diddy*
AA22.016578 *Gadjo, Besame Mucho*
AA22.015585 *Virgin, Mam Tylko Ciebie*
AA22.012910 *Outkast, Ms Jackson*
AA22.015566 *Destiny's Child, Say My Name*
AA22.013068 *Jones Marc, New Life*
AA22.015577 *Szymon Wydra, Teraz Wiem*
AA22.015575 *Ala Janosz, Zmień Siebie*
AA22.015573 *Georgina, Niedorosła Miłość*
AA22.012965 *Ja Rule, Put It on Me*
AA22.012963 *Afroman, Crazy Rap*
AA22.016580 *Eve, Who's That Girl?*
AA22.012986 *Spike, Never Gonna Give You Up*
AA22.015578 *Tomasz Makowiecki, Miasto Kobiet*
AA22.015567 *Avril Lavigne, Complicated*
AA22.012909 *M.Deborah, Dance With Me*
AA22.013339 *Karina Costa, I Say A Little Prayer*
AA22.013336 *Ace of Base, Beautiful Morning*

wiadomości graficzne / SMS 7265 - 2,44 zł

dzwonki polifoniczne / SMS 7365 - 3,66 zł

DD22.001007 *R.Kelly, You Remind Me Of*
DD22.001290 *Fatboy Slim, Right Here Right Now*
DD22.001284 *Modjo, Lady*
DD22.001214 *Billy Myers, Kiss The Rain*
DD22.001194 *Maria Carey, Honey*
DD22.001128 *Temat z filmu "Pulp Fiction"*
DD22.001274 *Underworld, Born Slippy*
DD22.001171 *En Vogue, Don't Let Go*
DD22.001193 *DJ Otzi, Hey Baby*
DD22.001136 *Temat z filmu "Terminator"*
DD22.001006 *Pink, You Make Me Sick*
DD22.001252 *Coldplay, Trouble*

Usługa dostępna tylko dla telefonów **NOKIA 3510, 3510i, 3530, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250**

logosy / SMS 7164 - tylko 1,22 zł

dzwonki superhity / SMS 7265 - 2,44 zł

AA22.018728 *Andrzej Cierniewski, Dwie morgi słońca*
AA22.018510 *Sarah Connor, He Is Unbelievable*
AA22.019628 *Jeanette, Flight Tonight*
AA22.018504 *Anastacia, Love Is A Crime*
AA22.019998 *Evenescence, Bring Me To Life*
AA22.019845 *Kate Ryan, Desenchantee*
AA22.019876 *Marcin Rozynek, Siłacz*
AA22.018251 *Craig David&Sting, Rise And Fall*
AA22.017855 *Westlife, Tonight*
AA22.017854 *Shania Twain, Ka Ching*
AA22.009205 *Chad Kroeger, Hero*
AA22.009225 *Jamiroquai, Corner of the Earth*
AA22.019753 *Celine Dion, One Heart*
AA22.019752 *Alizee, J'en Ai Marre*
AA22.019631 *Eros Ramazzotti, Un' Emozione Per Sempre*
AA22.018731 *Piasek, Wszystko trzeba przeżyć*
AA22.019627 *DJ Bobo, Chihuahua*
AA22.019513 *WWO, Damy radę*
AA22.018506 *Gabriel Fleszar, Kto Panem, kto sługą*
AA22.018505 *Blue, You Make Me Wanna*
AA22.017080 *Christina Aquilera, Beautiful*
AA22.009222 *Christina Milian, When You Look At Me*
AA22.009217 *Elvis Presley, Little Less Conversation*
AA22.009215 *Garou, Gitan*
AA22.009207 *Bon Jovi, Everyday*
AA22.018734 *Stachursky, Taka jak ty*
AA22.017359 *Myslowitz, Chciałbym umrzeć z miłości*
AA22.017358 *Appelton, Don't Worry*
AA22.019754 *Jennifer Lopez, I'm Glad*
AA22.019630 *Reamon, Star*
AA22.019510 *Mor W.A, Tam i z powrotem*
AA22.017853 *Shakira, The One*
AA22.017615 *Robbie Williams, Come Undone*
AA22.017612 *Kora, Pod Papugami*
AA22.009214 *Darren Hayes, Insatiable*
AA22.009213 *A-HA, Lifelines*
AA22.009212 *Jan Bo, Paweł Kukiz, Niby jestem, niby nie*
AA22.019755 *Tomek Makowiecki, Oto jestem*
AA22.019508 *Hadesu Ls, Dobra Rzecz*
AA22.019365 *Linkin Park, Points Of Authority*
AA22.017085 *Norah Jones, Feelin The Same Way*
AA22.017082 *Garou, Seul*
AA22.017081 *Edyta Górniak, Impossible*
AA22.017069 *Pink, Family Portrait*
AA22.018256 *Reamon, Come And Go*
AA22.017611 *Raz Dwa Trzy, Oczy tej małej*
AA22.017610 *Borysewicz/Kukiz, Bo tutaj jest, jak jest*
AA22.009223 *Intenso Project, Luv da sunshine*
AA22.009177 *Jennifer Lopez, Thing*
AA22.009158 *Britney Spears, Don't Let Me Be*

Jeżeli chcesz mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści: AA22.(numer logo lub dzwonka) pod numer 7164. Płacisz za to tylko 1,22 zł. Możesz również ściągnąć kolorowe logo, SUPERHITY oraz wiadomości graficzne, wysyłając SMS pod numer 7265. Kosztuje Cię to tylko 2,44 zł. Aby ściągnąć dzwonek polifoniczny wyślij SMS o treści: DD22.(numer dzwonka) pod numer 7365. Płacisz za to 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 (dla logosów i dzwonków) lub 7265 (dla kolorowych logosów, SUPERHITÓW i wiadomości graficznych) o treści: AA22.(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego np. AA22.105599.601234467. Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów NOKIA.

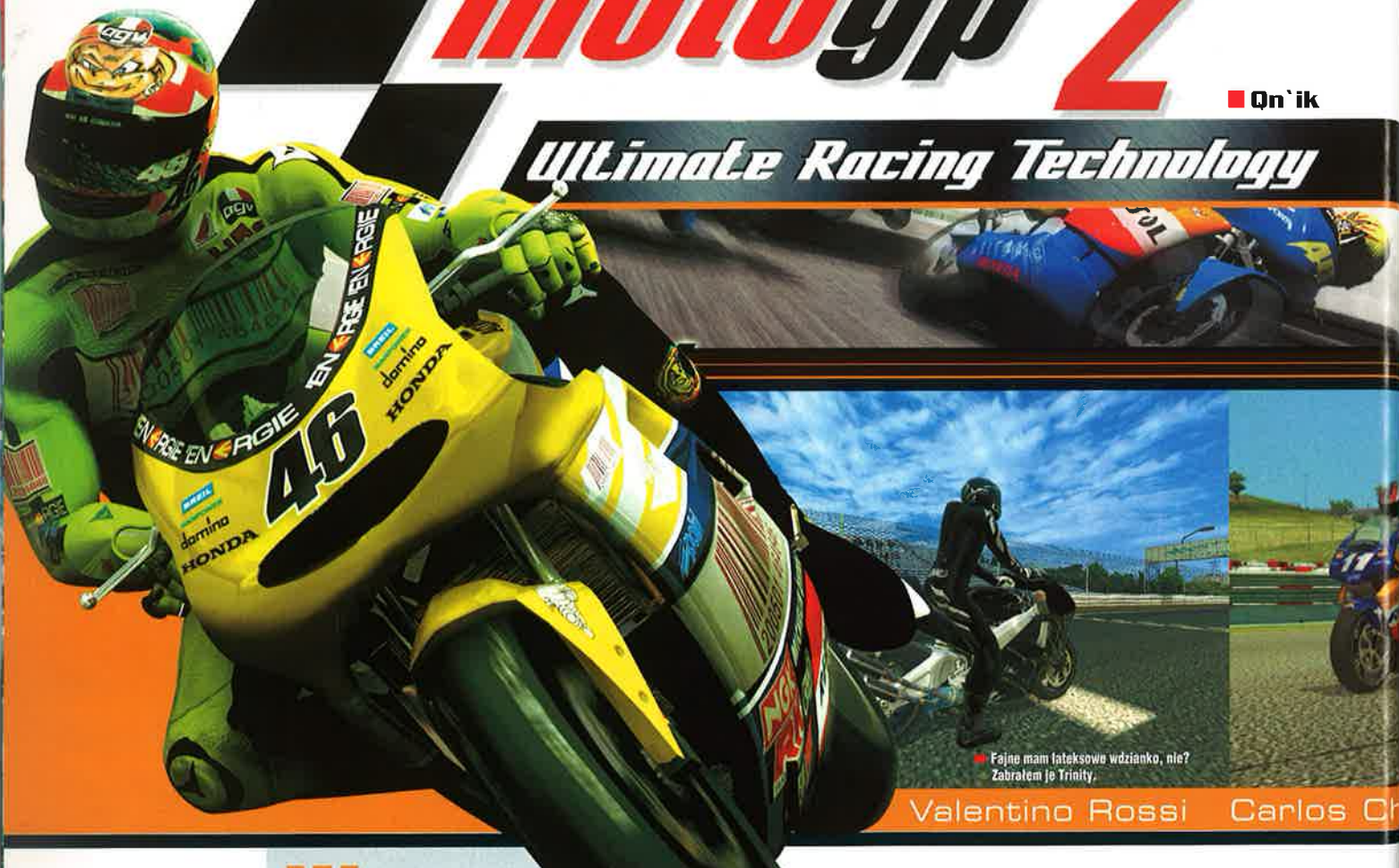
I ty jesteś potencjalnym dawcą organów! W świetle obowiązującego w Polsce prawa po śmierci każdej osoby, która nie wysłała za życia protestu do Centralnego Rejestru Sprzeciwów (www.poltransplant.org.pl), można od niej pobrać organy na przeszczep – by ratować inne życia.

GATUNEK: WYŚCIGI MOTOCYKLOWE

motogp 2

Qn`ik

Ultimate Racing Technology



Fajne mam fatałaszki na wzianko, nie? Zabrałem je Trinity.

Valentino Rossi Carlos Ch

Olśniewające. Tak krótko można opisać zjawisko, które pojawia się na ekranie monitora.

Wstęp ten napisałem na wszelki wypadek - gdyby ktoś zechciał uskutecznić w życiu prędkości, które są osiągane w MotoGP 2. Zdaję sobie sprawę, że niewiele osób naprawdę stać na zakup któregokolwiek z motorów występujących w tej grze, jednak mimo to...

Być jak Valentino Rossi

Tak naprawdę to chyba jednak żaden z czytelników nigdy nie przejedzie się w prawdziwym, niewirtualnym świecie na motorach, które znaleźć można w MGP2. Nie są bowiem dostępne w normalnej sprzedaży, są zaś - podobnie jak w Formule 1 - projektowane i produkowane specjalnie dla mistrzostw MotoGP: najszybszych i najbardziej prestiżowych w całym motocyklowym świecie.

Jednym słowem

Olśniewające. Tak krótko można opisać zjawisko, które pojawia się na ekranie monitora po uruchomieniu wyścigu. Gra jest co prawda żywcem wzięta z konsoli, jednak w tym przypadku brak tekstur w bardzo wysokiej rozdzielczości nie przeszkadza - tu i tak najprzyjemniej się jedzie przy działaniu - rewelacyjnego zresztą - efektu rozmazania (motion blur). Po prostu - gdy gracz przekracza próg jakiejś prędkości, świat wokół niego zlewa się w jedno - efekt dość prosty, a rewelacyjny. Jak już pewnie niektórzy zdążyli zauważyć, przyznałem grze 10 za grafikę - choć nie jest ona idealna. Moim największym zastrzeżeniem jest to, że wszystkie elementy, poza torem - są statyczne (żałuję, że np. widoczny na jednej z tras „diabelski młyn" się nie porusza), a publiczność to tylko brzydka dwuwymiarowa bitmapa. Przy czym zauważyć to mogą tylko spostrzegawczy i upierdliwi recenzenci (pozdrowienia, Gem.ini!) - normalny człowiek przy prędkości sięgającej 300 km/h raczej nie zwraca zbyt bacznej uwagi na pobocza. Stąd też - podobnie jak w przypadku GTA: Vice City - ocena ta jest wystawiona za ogólne wrażenia wizualne.

Nie wszystkie efekty graficzne w grze można zaliczyć do udanych...

300 km/h? Czemu nie!

Co, gdzie, jak?

Wielkim plusem MotoGP 2 jest niewątpliwie tryb multiplayer. Mimo że gra powstała początkowo na konsole, w wersji pecetowej dostępny jest nie tylko bardzo niewygodny split screen, ale również gra po LAN-ie i w Internecie, z wykorzystaniem GameSpya. W single playerze również jest bardzo ciekawie. Standardowo mamy tu szybki wyścig i jazdę na czas, a do tego dochodzi jeszcze stunt mode (w którym dostajemy punkty nie tylko za szybkie przejechanie trasy, ale i słuczki z innymi zawodnikami oraz wykonywane akrobacje). Na koniec - kariera, przy której zatrzymam się na nieco dłużej. Na początku tworzymy rajdowca, później rozdzielamy - tak jak w RPG - 18 punktów (gracz dostaje kolejne po przejściu każdej misji treningowej i wygraniu wyścigów) wśród czterech kategorii (pokonywanie zakrętów, hamulce, prędkość i przyspieszenie), by w końcu wylądować na torze i wygrywać - odblokowując ukryte opcje i oczywiście kolejne trasy. Warto również wcześniej skorzystać ze znakomitego treningu, który poza standardowymi ćwiczeniami (slalom) pozwala też na wyćwiczenie wielu sztuczek. Zresztą - jak już ktoś go przejdzie w całości, pojedynki z komputerem w prawdziwej grze straszne nie są.

Realizm

Gra oferuje kilka poziomów trudności (z czego najwyższy nie jest początkowo dostępny - chyba po to, aby nie frustrować graczy) oraz suwak zwany 'sim level' - od 0 do 100% (przesuwa się o pięć procent, czyli w sumie 20 poziomów). Niestety, nawet przy najtrudniejszych i najrealniejszych ustawieniach można się jeszcze przyczepić. I nie tyle do zachowania motoru (nigdy w MotoGP nie uczestniczyłem, więc nie mogę być autorytetem, jeśli chodzi o realizm na torze), co tego, że wypadnięcie z trasy i przelecenie w powietrzu kilkudziesięciu metrów, co normalnie kończyłoby się dla zawodnika śmiercią, oznacza w grze jedynie kilka sekund straty. Po chwili bowiem znów ląduje on na motorze i kontynuuje wyścig. Inna rzecz, że na wyższych poziomach trudności i tak nie ma szans nadrobić straconego czasu.

Ał! Boli!

Kierowcy sterowani przez komputer jeżdżą - oczywiście na odpowiednim poziomie trudności - właściwie bezbłędnie. Rossiego mogłem zwykle zobaczyć tylko na początku wyścigu – chyba że ustawiłem wystarczająco dużo okrążeń, a ten dał radę mnie zdublować. W grze pojawił się też mały błąd - przy najniższym ustawieniu trudności podczas normalnych punktowanych wyścigów przeciwnicy jeżdżą, jakby chcieli zwiedzać okolicę, ale już w treningu ich umiejętności podskakują - i to bardzo. Nie jest to jednak wada, która w jakikolwiek sposób wpływałaby na przyjemność czerpaną z rozgrywki.

Cuda na kiju

W miarę postępów w grze odblokowywane zostają kolejne specjalne efekty graficzne (a właściwie filtry). Większość z nich jest zupełnie bezużyteczna i tylko przeszkadza w grze - spróbujcie na przykład precyzyjnie pokonać zakręt przy efekcie kalejdoskopu - są mimo to bardzo miłym urozmaiceniem. Niektóre zresztą są swoistymi majstersztykami - to, co widzicie na obrazkach obok, to nie są jakieś szkice producentów, ale autentyczne obrazki z gry! Podczas gry z użyciem efektu toon (kreskówka) naprawdę można się poczuć jak Kaczor Donald. :-)

WIDOOOKIIII!

Jak już wcześniej wspomniałem, poczucie pędu w MotoGP 2 jest niesamowite, a na pewno wzmaga je ustawienie kamery - dostępne jest nie tylko standardowe, zza pleców, ale także pierwszej osoby. Oczywiście, by wygrywać w takim trybie, trzeba być prawdziwym maniakiem, który w dodatku ma mocny fotel i całkowity brak choroby morskiej - odruchowe wychylanie całego ciała jest w tym przypadku nieuniknione. Ciekawy jest też widok zza szybki motoru - cały ekran staje się wtedy bardziej niebieski. Niby niczemu to nie służy, ale wrażenie (realizmu) pozostaje.

Max Biaggi Alex Barros Loris Capirossi Sete Gibernau Garry McCoy

Trasy i mistrzowie

W MotoGP ścigać się można na **16 trasach** - wszystkie są idealnie odwzorowanymi z rzeczywistości torami: Suzuka (Japonia), Assen (Holandia), Brno (Czechy), Donington Park (Wielka Brytania), Jerez (Hiszpania), Le Mans (Francja), Mugello (Włochy), Phillip Island (Australia), Sachsenring (Niemcy), Valenciana (Włochy), Phakisa (Południowa Afryka), Catalunya (Hiszpania), Estoril (Portugalia), Rio (Brazylia), Motegi (Japonia), Sepang (Malezja).

Przeciwnikami w wyścigu są kierowcy, którzy ścigali się w 2002 roku, między innymi obecny mistrz Valentino Rossi, Carlos Checa, Max Biaggi, Alex Barros, Loris Capirossi, Sete Gibernau, Garry McCoy oraz nieżyjący już niestety Daijira Katoa.

300 km/h? Czemu nie!

MotoGP 2 jest bezkonkurencyjna. Dosłownie - jedyna gra na PC, która mogłaby z nią stanąć do walki to... jej poprzednia odsłona.

DVD 10/2003 | CD-ACTION 10/2003

Mamy mistrza

MotoGP 2 jest bezkonkurencyjna. Dosłownie - jedyna gra na PC, która mogłaby z nią stanąć do walki to... jej poprzednia odsłona. Ostatnio nie za często wychodzą na PC gry symulujące jazdę na motorach - a o kontynuowaniu rdzennie pecetowej i nie najlepszej serii Moto Racer (liczącej trzy części) raczej nic nie słychać. Miłośnicy jednośladów mogą kupować MotoGP 2 w ciemno - na pewno się nie zawiodą. Zresztą - i tak nie mają żadnej alternatywy...

Memento mori

Aha. Jeśli jednak zdecydujesz się na szaloną jazdę szybkim motorem po prawdziwych drogach, pamiętaj o kasku i ochraniaczach. Nie po to, aby przeżyć - i tak w przypadku prędkości dwustu-iluś kilometrów na godzinę nie masz na to najmniejszych szans. Pomyśl po prostu o tych, którzy mogą potrzebować (np.) twojej nerki - niech chociaż ona pozostanie w całości...

8+

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/Xp
Procesor: PIII 450 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: tak

Producent: THQ
Dystrybutor: LEM

- ⊕ prędkość!
- ⊕ w tej grze się nie zabijesz
- ⊕ oprawa audio-wizualna
- ⊕ masa przyjemnych bajerów
- ⊖ a wiatr we włosach gdzie?
- ⊖ (dla maniaków) za mały realizm

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 10
AUDIO 9

http://www.thq.com/motogp/

GATUNEK: ŚCIGAŁKA

湾岸 MIDNIGHT CLUB II

Hut Sędzimir

"Zostaw tego frajera, złotko" – powiedziałem prosto w jej błękitne oczy. „Myślisz, że ma fajną furę, mnóstwo szmalu i naładowane adrenaliną żądło?" – zaczynałem przechodzić do rzeczy. „Pozory, skarbie. To maminsynek z samochodem tatusia. Frajer nie odważyłby się ścignąć o swoje autko. I o ciebie. Wie, że może tylko wąchać moje gumy". Po takiej gadce koleś nie miał wyboru, a ja tak czy owak byłem do przodu. Jeśli wymiękał, jego laska odjeżdżała ze mną w różową dal. Jeśli się stawiał, zgarniałem i laskę, i furę. Jeszcze żaden młokos ze mną nie wygrał. Nie na ulicy.

Okej, okej – wasz Hut Sędzimir nie jest aż takim twardzielem. Ale podejrzewam, że kierowcy biorący na realu udział w wyścigach przedstawionych w Midnight Club II, prawdziwi wyjęci spod prawa uliczni rajdowcy mogą myśleć i zachowywać się właśnie w taki sposób. Tak przynajmniej można pomyśleć po obejrzeniu filmów „Szybcy i wściekli" i „Za szybcy, za wściekli", dla których Midnight Club II mógłby być z powodzeniem oficjalną licencjonowaną grą. Bo w MC II, tak jak i w dwóch wspomnianych filmach, liczy się tylko szybkość. Szybkość i niebezpieczna, karkołomna jazda ulicami wielkich miast.

Bez kluczyków nie ma jazdy

Midnight Club II trafił na PC w prostej drodze ze świata konsol - oryginalny Midnight Club był jedną z dwóch pierwszych ścigałek na PS2. MC II ukazało się nieco wcześniej na PS2 i Xbox. Jest to więc gra zbudowana zgodnie z konsolową filozofią odkrywania kolejnych części składowych, wraz z postępami w zabawie. Oznacza to, że grę najlepiej i najpraktyczniej rozpocząć od głównego, najbardziej rozbudowanego trybu kariery (Career Mode), w trakcie którego zdobędziesz większość z tego, co przyda ci się później, a więc dodatkowe trasy, samochody, a nawet niestandardowe triki w sterowaniu autem (nitro, jazda na dwóch kółkach, wykorzystywanie korytarzy aerodynamicznych innych aut itd.).

Zimny łokieć

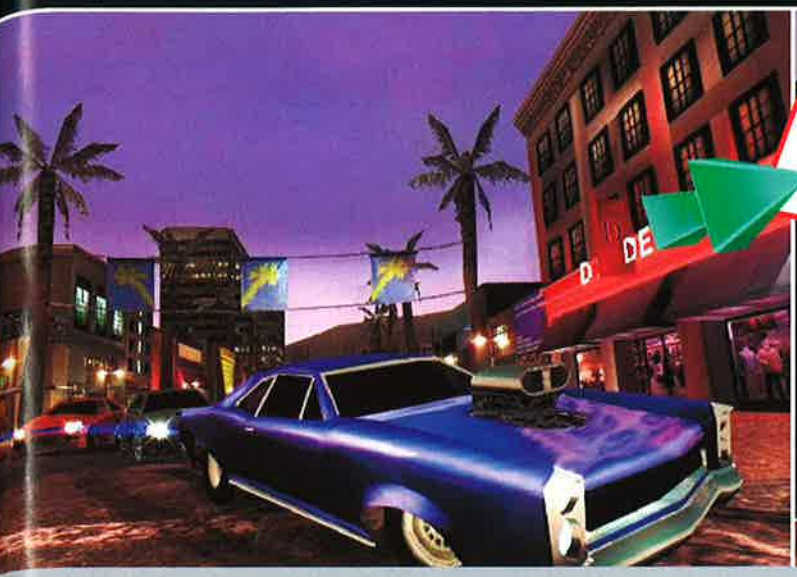
Tryb kariery obmyślony został całkiem sprytnie i dość oryginalnie. Po pierwszych, rozgrywanych raczej w ramach treningu niż na poważnie, wyścigach trafiasz na ulice Los Angeles. Możesz po nich swobodnie jeździć, popisując się przed laskami samochodem (niestety tylko w wyobraźni). A kiedy wreszcie ci się to znudzi - wystarczy, że na podręcznej mapce znajdziesz któregoś z innych maniaków prędkości (każde miasto ma ich czterech), zbliżysz się do niego na odpowiednią odległość i migniesz raz światłami, dając mu do zrozumienia, że ty też należysz do klubu nielegalnych rajdowców. Na tym te „zaloty" się nie kończą, bo w ramach ostatecznego testu twoich umiejętności komputerowy kierowca nagle przyspiesza i rozpoczyna szaloną ucieczkę ulicami. Twoim zadaniem jest dotrzymać mu kroku (czy raczej opony) i dopiero wtedy, kiedy ci się uda, dostąpisz zaszczytu wzięcia udziału w serii wyścigów organizowanych przez wirtualnych automobilistów.

Prosto i na przełaj

W wyścigach tych bierze udział zwykle - razem z organizatorem - kilku kierowców, choć zdarzają się i takie, w których ścigacie się tylko we dwójkę (ewentualnie z pościgiem policji dla utrudnienia). Rajdy po ulicach miasta są urozmaicone i to nie tylko dlatego, że różnią się trasami. Zmienne są także zasady, np. w niektórych wyścigach musisz mijać punkty kontrolne w ustalonej kolejności, w innych jest ona całkowicie dowolna. Tylko jedna reguła obowiązuje tu cały czas - „tylko pierwszy wygrywa". Oznacza to, że nawet jeśli wpadniesz na metę na drugiej pozycji, ze stratą kilku setnych sekundy do lidera - i tak odpadasz. Na szczęście każdy wyścig można wielokrotnie powtarzać bez żadnych ujemnych konsekwencji. I mówiąc szczerze, pewnie będziesz to często robił, bo tylko perfekcyjne opanowanie trasy przejazdu pozwoli ci myśleć o zwycięstwie. W trybie kariery wyścigi rozgrywają się najpierw w

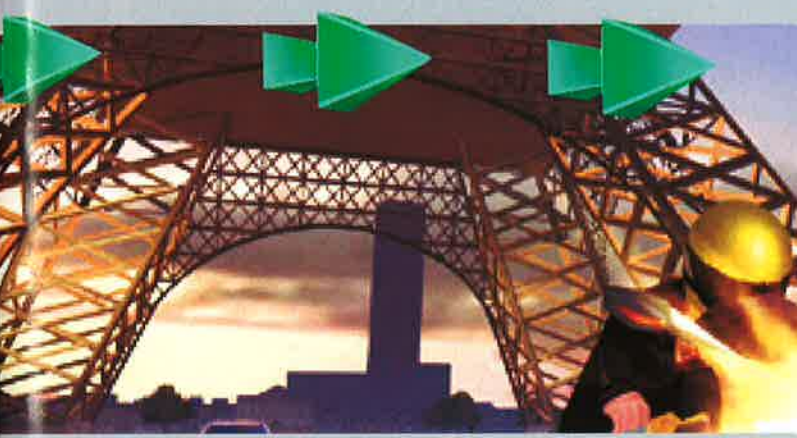
Midnight Club II

Jeszcze szybsi, jeszcze bardziej wściekli...



Od Paryża walczysz nie tylko z przeciwnikami, ale i coraz trudniejszymi trasami.

Brak oficjalnych marek graficy starali się nadrobić dopracowaniem występujących w grze autek w najdrobniejszych szczegółach.



Los Angeles, potem przenosisz się do Paryża, by zakończyć zabawę w Tokio. Każde z miast ma wyraźny charakter - inne ulice, i wymaga dostosowanego do tych warunków stylu jazdy. Metropolie są doskonale odwzorowane - ich komputerowe wersje to jak gdyby miniaturki złożone z najbardziej charakterystycznych miejsc. Każdy, kto był choć raz w Los Angeles (np. na targach E3) czy w Paryżu (np. na premierowych pokazach Vivendi Universal), rozpozna ulice, miejsca i obiekty znajdujące się w tych potężnych konglomeracjach. Nie wiem, jak wygląda Tokio, ale biorąc pod uwagę jego wygląd w grze i to, co pamiętam z filmów (ale nie tych z Godzillą!), również stolica Japonii została tu wiernie odwzorowana.

Prędkość przez Internet

Kiedy ukończysz już tryb kariery – uwaga! Nie jest to wcale proste – będziesz mógł skorzystać z prawie wszystkich dostępnych w grze samochodów i tras. Dopiero wtedy warto pobawić się innymi trybami gry - pojedynczymi wyścigami czy edytorem rajdów. Ten ostatni jest niestety skromny, a tworzenie tras to tylko wybranie z puli wszystkich możliwych konkretnych punktów kontrolnych. Dużo ciekawsza byłaby możliwość samodzielnego ustawienia checkpointów w dowolnych miejscach. Sporo daje grze tryb dla wielu graczy, niewykraczający poza standardowe opcje, ale stabilny i bardzo, bardzo emocjonujący - oczywiście pod warunkiem, że masz odpowiednich partnerów do zabawy. Jeśli szukasz z kumplami zabójczej zręcznościowej ścigałki, Midnight Club II będzie dla was na pewno satysfakcjonującym zakupem.

Latający samochód

Nawet jednak w trybie solo MC II nie zawiedzie nikogo, kto szuka szybkich i naładowanych adrenaliną wyścigów. Trasy większości wyścigów są tak zaprojektowane, by wzbudzać maksymalnie dużo emocji. W tym celu programiści z Rockstar San Diego stosują najczęściej dwa chwyty - posyłają samochody albo w powietrze, każąc kierowcom najeżdżać na liczne rampy, albo w wąskie uliczki, zatłoczone ruchem „cywilnym". W takich

Wyścigi w mieście

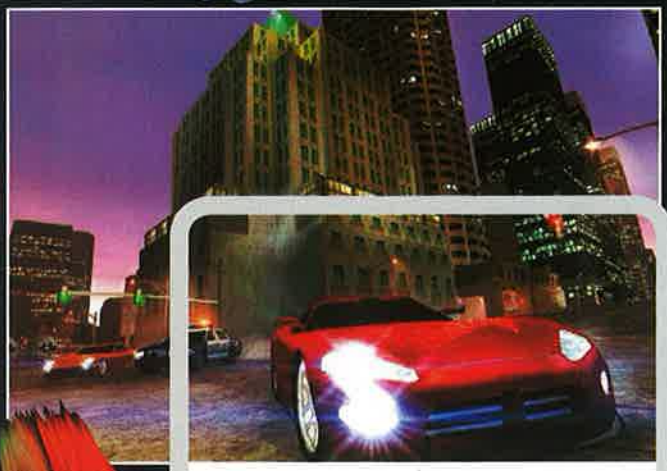
Na razie Midnight Club II to najlepsze na PC wyścigi w mieście, ale jeszcze w tym roku jej pozycja może zostać zagrożona przez dwa inne tytuły.

MIDTOWN MADNESS III

Trzecia część słynnej serii ulicznych wyścigów Microsoftu wyszła właśnie na Xbox, a w tym roku ma się jeszcze ukazać na PC. Gra zbiera wysokie oceny w iksboksowej prasie (średnia ocen powyżej 80%), recenzenci chwalą grafikę i rozbudowane tryby dla wielu graczy. Grę przygotowało studio DICE znane ze świetnego Rallisport Challenge – już samo to zapowiada co najmniej solidną ścigałkę.

FAST AND FURIOUS

Midnight Club II zapewne tylko dlatego nie jest oficjalną grą filmu „Szybcy i wściekli", że gra taka powstaje właśnie w studio Genki znanym (gdzie niegdzie) z konsolowej ścigałki Tokyo Xtreme Racer. Tym, co ma wyróżniać Fast and Furious od innych gier, ma być fabularny główny tryb gry, przypominający w konstrukcji film (tryb ten będzie zapewne przypominał TOCA Race Driver). Premiera jeszcze przed Gwiazdką.



sytuacjach przydatne stają się - też odkryte w trybie kariery - triki, takie jak równoważenie samochodu w locie czy przeważanie auta na lewy lub prawy bok. To jeszcze bardziej nakręca akcję i sprawia, że nawet, kiedy powtarzasz wyścig raz za razem, zawsze robisz to z zaangażowaniem i ogromnymi emocjami.

Co dwa kółka to nie cztery

Bez wątpienia najbardziej ekstremalnym przeżyciem w Midnight Club II jest jazda na motocyklu. Dwukołowce są szybsze od samochodów, bardziej zwrotne, ale też nieporównywalnie bardziej podatne na uszkodzenia. O ile kolizja z nadjeżdżającą ciężarówką dla sportowego bolida kończy się tylko uszkodzeniami, ale niekoniecznie całkowitą dewastacją, tak nawet drobna stłuczka z jednośladem w roli głównej kończy się wypadkiem. Kraksa nie oznacza na szczęście końca wyścigu (chyba, że wpadniesz do wody), ale utratę kilku cennych sekund (tyle zajmuje reaktywacja). A to przy grze z tak wyśrubowanym poziomem trudności właściwie równoważne jest przegranej. W związku z tym motocykle polecam tylko najbardziej zatwardziałym hardcore'owcom.

Midnight Club II to obecnie najlepsza zręcznościowa ścigałka na PC. Polecam – jest warta grzechu.

DVD 10/2003

CD-ACTION 10/2003

9

WYMAGANIA
Win. XP/2000/ME/98
Procesor: PII 800
RAM: 128 MB RAM
Akcelerator: 32 MB

Producent: Rockstar San Diego
Dystrybutor: Cenega

- ⊕ ogromna grywalność
- ⊕ dużo samochodów, trybów gry, wszystkiego....
- ⊕ doskonale oddane lokacje rajdów
- ⊖ ...choć to pomysł nie całkiem wykorzystany
- ⊖ nielicencjonowane marki i modele samochodów

GRYWALNOŚĆ 10
VIDEO 8
AUDIO 8

www.rockstargames.com/midnightclub2/

Nie dla modelarzy

Model fizyczny jazdy jest w Midnight Club II bardzo dobry. Gra nie udaje symulatora i każdy, kto ją kupuje, powinien się liczyć z tym, że to czystej wody zręcznościówka; a jak na taką grę jeździ się tu naprawdę świetnie. Zabawę wzbogacają opisywane już triki (używam tego pojęcia z braku lepszego słowa) – oprócz już wymienionych, m.in. przesuwanie ciężaru ciała na motocyklu, palenie gum, korzystanie z tuneli aerodynamicznych samochodów innych rajdowców (całkowicie niekonsekwentnie, nie można tak wykorzystać policji czy aut cywilnych).

Każdy z kilkunastu dostępnych w grze samochodów i motocykli prowadzi się nieco inaczej i te różnice są rzeczywiście wyczuwalne, nawet jeśli ograniczają się tylko do prędkości czy zwrotności. Niestety w Midnight Club II nie występują oryginalne marki i modele samochodów - są natomiast auta wymyślone przez twórców gry, a te nawiązują do rzeczywiście istniejących samochodów. Moja ulubiona fura to Bestia 1971, stary amerykański hot-rod z ogromnym przyspieszeniem. Są też małe autka jak Citi, typowe sportowe coupe jak Interna czy eleganckie europejskie samochody jak Alarde. Nie można też przemilczeć tego, że dość niefortunną decyzją programistów było pominięcie całkowicie opcji tuningowania samochodów – to przecież jeden z ważniejszych elementów prawdziwych ulicznych wyścigów...

Jazda na dwóch kółkach, to jazda bez trzymanki i tylko dla najlepszych.

Chrom i lakier

Brak oficjalnych marek graficy starali się nadrobić dopracowaniem występujących w grze autek w najdrobniejszych szczegółach. Samochody to najlepszy graficznie element gry, bowiem lokacje - poza tym, że wierne realiom, składają się z niewielkiej ilości polygonów, oteksturowane są prosto i bez polotu. Nieciekawie wykonano też postacie przechodniów - bardzo kanciaste i kołkowate. Na jednej z redakcyjnych kart mieliśmy także drobne kłopoty z niektórymi efektami (refleksy, oświetlenie dynamiczne), ale to raczej wina konfiguracji (drivery) testowego komputera niż gry. Ogólnie MC II wygląda całkiem nieźle, ale trudno się grą zachwycić np. po trzecim Colinie i ostatniej części TOCA. Podejrzewam, że graficy dziękowali Bogu, iż takie nielegalne wyścigi odbywają się zazwyczaj w nocy, bo wieczorne ciemności pozwoliły uprościć grafikę.

Nie przekonuje też do końca oprawa dźwiękowa, rażące oczywistością dialogi kierowców (jeśli ktoś jest np. Anglikiem, mówi z przesadnym angielskim akcentem, a np. amerykański latynos używa słów typu *ese* i *loco*) i muzyka dobierana raczej z myślą do miejsc, w których toczą się wyścigi (Los Angeles, Paryż, Tokio), niż z myślą o tym, że ma to być muza, która podbije tempo szybkich ulicznych wyścigów. W efekcie rapowe, house'owe i eletroniczne kawałki, mimo że w części licencjonowane na znanych twórcach (m.in. Masta Ace, Felix Da Housecat), nie działają tak jak powinny i zazwyczaj po prostu je wyłączałem. (Jednak Smuggler wspominał niedawno, że chociaż nie lubi rapu, kawałki z MCII naprawdę mu się podobały.) (*Smuggler - tzn. bardzo pasowały do tego, co dzieje się na ekranie i w ogóle mi nie przeszkadały – a należy zauważyć, że rap to nie jest to, co lubię i chętnie słucham.*)

Gaz do dechy

Midnight Club II to obecnie najlepsza zręcznościowa ścigałka na PC – chociaż w osiągnięciu tej pozycji pomaga grze fakt, że właściwie nie ma żadnej liczącej się konkurencji. Ostatnia tego typu produkcja, Midtown Madness, poważnie się już zestarzała, więc MC II bez kłopotu wysuwa się na prowadzenie. Graficzne zakręty bierze z piskiem opon, przyspiesza mieszanką trybów gry, dopalając przyspieszeniem edytora rajdów. Polecam – jest warta grzechu.

Szybcy i wściekli po polsku

www.streetracing.pl - strona internetowa polskich „szybkich i wściekłych"

Oj, chłopcze... Jeśli wyjdziesz z tego cało, stawiam Q'ni(a)k!

Okazuje się, że nielegalne uliczne wyścigi to nie tylko domena Amerykanów i bogatszych Europejczyków. Również w Polsce działają kluby rozgrywające takie wyścigi, a których siedziby mieszczą się w większości dużych miast (Warszawa, Wrocław, Łódź, Katowcie), a także w mniejszych miejscowościach (Toruń, Lublin, Bydgoszcz). Działa też strona internetowa poświęcona wyścigom - znaleźć ja można pod adresem www.streetracing.pl. Można na niej zobaczyć zdjęcia samochodów biorących udział w nocnych wyścigach (wygląda to zupełnie tak samo jak na filmie – brakuje tylko równie gorących dziewczyn), poczytać o kolejnych spotkaniach, znaleźć artykuły dotyczące tuningu samochodów itd. Ciekawostką jest np. historia przeróbki auta, które ma teraz podłogę oraz układ napędowy z Audi TT oraz turbinę z Toyoty Supry i napęd wspomagany wtryskami podtlenku azotu. Ostra jazda!
PS Dobra anglojęzyczna strona o ulicznych wyścigach to www.streetracing.org

Midnight Club II

Jeszcze szybsi, jeszcze bardziej wściekli...

WOJNA ROZPOCZNIE SIĘ 2 września 2003 roku !

WINGS of HONOUR

zapoluj na Red Barona!

Niespotykany dotąd poziom wykonania symulatora z I Wojny Swiatowej.

Zaskąkujace połączenie akcji i symulacji w jednym.

- Dramatyczne czasy I Wojny Swiatowej pełne brawurowych potyczek pionierów lotnictwa.
- Możliwość walki 10 typami samolotów o wiernie odwzorowanej charakterystyce.
- Tryb zręcznościowy i symulacyjny.
- Różnorodne misje: wielkie bitwy powietrzne, bombardowanie mostów, konwojów i okretów oraz polowania na balony i sterowce.
- Wybuchy samolotów, smugi pocisków i odpadające cześci maszyn.
- Możliwość walki do 16 graczy jednocześnie w trybie multiplayer.

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA 69,90 ZŁ

city interactive

www.city-interactive.com

Wszystkie logo i nazwy produktów są własnością ich właścicieli i używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

GATUNEK: STRATEGIA/RPG

Rosyjska grupa Akella zasłynęła dzięki Sea Dogs, Age Of Sail II czy Privateer's Bounty. W krótkim czasie z nieznanych programistów stali się chyba najbardziej cenionymi na świecie specami od gier powiązanych z żeglarstwem. Nic zatem dziwnego, że wkrótce posypały się „propozycje nie do odrzucenia".

■ Eld

PIRATES of the CARIBBEAN

Jedną z nich złożył, jak widać, Disney. Amerykanie wymyślili sobie, że fajnie by było wesprzeć ich nową superprodukcję z Johnym Deppem w roli głównej jakąś gierką. Zwrócili się z tym do Akelli, a Rosjanie przystali na to. Ponieważ czas gonił, zdecydowali się na mocno kontrowersyjny pomysł. Szykowany właśnie sequel Sea Dogs przemianowali na Pirates of the Caribbean oraz zmienili fabułę i bohaterów...

W efekcie otrzymaliśmy grę trochę nijaką - luźno wiąże się ona z filmem (pewne odniesienia czy zbieżności możemy ograniczyć do trzech słów - czas, miejsce, cel), natomiast jak na następcę Sea Dogs. Hm...

Witaj na Karaibach

Rzecz dzieje się w XVII wieku na Karaibach. Wcielamy się w rolę kapitana Nathaniela Hawka, a wszystko zaczyna się od ataku żabojadów na jedną z wysepek będących w posiadaniu Angoli. Nasz dzielny kaptajn ucieka w stronę najbliższej kolonii i tam przekazuje smutne wieści gubernatorowi. Pan i władca, z rozkazu JKM, rozkazuje Hawkowi powrócić na uroczą wyspę jako szpieg i dowiedzieć się o zamiarach francuskiej floty.

W zasadzie jednak gra zaczyna się trochę wcześniej, bo na pokładzie twojego statku. Tu, jeden z podwładnych pokrótce zaznajamia cię z koszmarnym sterowaniem postacią, podnoszeniem/używaniem przedmiotów, walką oraz kilkoma prostymi zadaniami. To coś w stylu takiego szybkiego tutoriala. W sumie dobrze, że mamy coś takiego, bo sterowanie jest tak porąbane, że głowa boli. I jest to jedna z najważniejszych rzeczy wpływających na w sumie negatywny odbiór Piratów.

Jaka kontrabanda, szefie? Te kilkaset baryłek rumu?

Następca Morrowinda czy Pirates!?

No właśnie, lopatologicznie tłumacząc, czym jest POTC - najlepiej posłużyć się tymi dwoma tytułami: Morrowind i Pirates! Jest to bowiem

Widok jak z pocztówki.

erpegie, w którym pływamy po pięknych Karaibach, abordażujemy żaglowce, fechtujemy na pokładzie oraz lądzie, handlujemy, plądrujemy, rozmawiamy z mieszkańcami wysp itd. Brzmi świetnie? Pewnie, że tak, ale nie ma w życiu tak łatwo - w POTC świetne pomysły autorów nie idą w parze z ich wykonaniem. Po pierwsze, zatrważająco mały jest akwen, po jakim pływamy. Pamiętacie, ileż to czasu zajmowało pływanie wzdłuż wybrzeży w prehistorycznych Pirates!? Czasami człowieka szlag trafiał, gdy przyszło mu przemierzać trasę np. z Port Royal do Caracas (nie mylić z pewnym angielskim zespołem metalowym – che, che). Dawało to jednak jakąś tam szczyptę realizmu, bo wiadomo, ile trwało żeglowanie po bezkresnych morzach i oceanach. Widać, autorzy POTC doszli jednak do wniosku, że pływanie to tylko dyscyplina dodatkowa dla wilka morskiego. Albo po

Pirates of the Caribbean

prostu nie zdążyli przygotować większego akwenu i w rezultacie żeglujemy sobie dokoła ledwie siedmiu wysepek. Cóż, małe te Karaiby - chyba nie wybiorę się tam na wakacje, bo z nudów bym umarł. W przyszłym roku jednak na Hawaje.

Żegluga po „bezkresnych" Karaibach nie jest zbyt trudna i skomplikowana. Ten element wypada zresztą dużo lepiej niż aspekty ekonomiczne w grze. Zarobić legalnie za bardzo się nie da (możemy eskortować tylko statki), a wszelkie próby szmuglowania z portu do portu kończą się z reguły odkryciem kontrabandy. To jakaś totalna paranoja. W Pirates! (Sid Meier, C-64 - kto pamięta?) były większe możliwości manewru!

Wilk morski atakuje

Druga sprawa, która mi się nie podoba, to pojedynki szermiercze. Nie oczekuję, aby walki wyglądały tak dynamicznie i atrakcyjnie wizualnie jak np. w BloodRayne'ie. To w końcu erpegie, a nie TPP. Niemniej jednak fajnie by było, gdyby autorzy rozszerzyli wachlarz ciosów i zasłon. A tak, do czynienia mamy z zaledwie podstawami, niemal jak kilkanaście lat temu w Pirates! Wyjmujemy rapier, trzymamy blok, a kiedy przeciwnik na chwilę się odsłoni - uderzamy. Potem znowu blok i czyhanie na odkrycie się przeciwnika. Tym sposobem po krótkiej lub dłuższej chwili wróg leży u naszych stóp. (Poza tym bohater dysponuje także bronią palną do walki na dystans, ale tak naprawdę flinta nadaje się do jednego, góra dwóch strzałów oddanych w grupę przeciwnika. W sumie jest bezużyteczna.)

Taki fort broniący portu musi budzić szacunek.

Kupą, mości panowie!

Walka na śmierć i życie na pokładzie żaglowca.

Piraci z Karaibów: Klątwa Czarnej Perły

Taki tytuł nosi film produkcji Disneya, na podstawie którego Akella zrobiła Karaibskich Piratów. Rzecz dzieje się w wieku XVII. Bardzo zły pirat - kapitan Barbossa, uprowadza córkę gubernatora. Ofiarą z jej krwi chce zmazać ciążącą na nim klątwę. Do akcji wkracza jednak zakochany w bohaterce Will Turner, który do towarzystwa dobiera sobie zwariowanego wilka morskiego - kapitana Jacka Sparrowa. Dalej jest mnóstwo efektownych scen pościgów, bójek i morskich bitew - a na koniec - happy end.

Reżyseria: Gore Verbinski
Występują: Johny Depp jako kapitan Jack Sparrow, Geoffrey Rush jako kapitan Barbossa, Orlando Bloom jako Will Turner, Keira Knightley jako Elizabeth Swann

Skoro już mowa o walce z kilkoma przeciwnikami, również tutaj występuje buraczek. Otóż, niemal zawsze przychodzi nam walczyć z dwoma przeciwnikami naraz, podczas gdy pozostali... no, fizycznie są gdzieś w pobliżu i czekają na własną kolejkę. Jak w dobrym filmie kung-fu - przeciwnicy atakują tak, by można się z nimi rozprawić. :)

Wilk na morzu

Ciut lepiej spisali się Rosjanie przy bitwach morskich (choć i tu wędrujemy po buraczanym polu). Gracz steruje stateczkiem, zmaga się z wiatrem, wybiera rodzaj pocisków (wiadomo nie od dzisiaj, że co innego jest skuteczne na to, by strzaskać żagle wrogiego okrętu, a co innego, aby uszczuplić jego załogę, no i co robi duże dziury w kadłubie) i strzela. Być może nie brzmi to tragicznie, ale tak naprawdę o wyniku bitwy decyduje opcja 'Sail to'. Kiedy przeciwnik strzela, wciskamy komendę - i chodu spod ognia. Po chwili znajdujemy się w zupełnie innym miejscu i położeniu względem wroga, co znaczy - że kto się lepiej zorientuje (i huknie we wroga salwą burtową), ten wygra.

Refleksy na wodzie

Nic zatem dziwnego, że za główny atut gry trzeba uznać grafikę. Majestatycznie sunące fregaty robią wrażenie! Żagle poruszają się smagane przez wiatr, realistyczny dym rozpościera się nad strzelającymi jednostkami, eksplozje sieją spustoszenie i rodzą ogień wydobywający się z kadłuba. Do tego tonięcie tych drewnianych olbrzymów jest doprawdy widowiskowe. No i to, co się dzieje wokół statku... Doprawdy poza kilkoma shooterami nie pamiętam tak ślicznie wykonanej wody, w której odbijają się zachodzące słońce czy księżyc. Równie wspaniałe są strugi wody i fale podczas sztormów. Coś niesamowitego! Tylko te postacie kilku marynarzy kręcące się dokoła po pokładzie okrętu psują obraz całości.

Na lądzie już tak różowo nie jest. Owszem, poruszająca się trawa czy przepiękne domki w miastach też budzą mimowolnie zachwyt, lecz niestety obszar gry jest mocno okrojony (można iść tylko wytyczoną trasą...). Poza tym w miastach w zasadzie nie bardzo mamy co zwiedzać. Tak jak w Pirates!, są to np. tawerna i sklep. Mało, bardzo mało! Dodatkową wadą grafiki „lądowej" są słabe animacje postaci.

Rozgadana Keira

Jednym z niewielu powiązań z filmem jest obsadzenie w roli narratora Keiry Knightley, która - powiedzmy sobie otwarcie - jest słaba. Jak gdzieś wynalazł nasz redakcyjny wielbiciel jej wdzięków - Gem, czytać to ta panna nie lubi, co dostatecznie słychać w grze. No tak, czytanie to nie to samo, co pokazywanie ciała na ekranie. Wszelkie pozostałe odgłosy można zbyć milczeniem - ani one wadzą, ani oczarowują.

Quo vadis, piracie?

I tak to pośpiech i próba "podczepienia się" pod film zniweczyły pracę programistów. Nie ulega wątpliwości, że gdyby poświęcić jeszcze kilka(naście?) miesięcy - Sea Dogs 2 - otrzymalibyśmy naprawdę dobry tytuł. A tak? Chyba nikt nie jest zadowolony. Gracze - bo otrzymali krótką, niedopracowaną grę. Filmowcy - bo POTC jest raczej antyreklamą filmu. Z kolei programiści także nie mogą być zadowoleni z tego, co spłodzili. (Ale być może zainkasowane pieniądze pozwolą im to przeboleć?) Cóż, pozostaje czekać na Sea Dogs 2 - jeśli kiedykolwiek się ukaże. A tymczasem mam zamiar wybrać się na film, bo trailery robią pozytywne wrażenie. Wam proponuję to samo. Wyjdzie taniej niż kupno gry.

Pośpiech i próba podczepienia się pod film zniweczyły pracę programistów. Poza grafiką - nic ciekawego.

6+

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 800
RAM: 128 MB
Akcelerator: tak, 8 MB

Producent: Bethesda
Dystrybutor: CD Projekt

⊕ ładna grafika

⊖ fatalne sterowanie
⊖ za krótka, za mała
⊖ dużo babolków i ograniczeń
⊖ podczepianie się pod film Disneya

GRYWALNOŚĆ 6
VIDEO 9
AUDIO 5

http://pirates.bethsoft.com

GATUNEK: ACTION-ADVENTURE

THE GREAT ESCAPE™

Hut Sędzimir

Co ma żołnierz w koszarach? Żołnierz ma w koszarach utrzymywać czystość. A co ma oficer w obozie jenieckim? Oficer w obozie jenieckim ma obowiązek uciekać. Dlatego nie próżnujemy – po zbiórce, porannej gimnastyce, śniadaniu zaczynamy kombinować, jak tu zwiać z tych psich baraków postawionych dla nas przez Fryca. Dla oficera obowiązek to rozkaz. I na odwrót.

Ja sam, podobnie jak i moi koledzy z redakcji, niejednokrotnie narzekaliśmy na łamach CD-Action na gry korzystające z filmowych licencji. Jakoś tak się do tej pory składało, że większość tego typu produkcji było cienkich jak nasz korektor w barach (nie ujmując mu oczywiście nic z intelektu). Dlaczego? Wiadomo – kiedy wyda się sporo szmalu na licencję, nie starcza już na porządnych programistów, robotą muszą się więc zająć jacyś niedoświadczeni koderzy, którzy zazwyczaj nie mają zbyt dużego doświadczenia w pracy nad grami. Nawet jednak wtedy, kiedy grę robią znane i szanowane firmy, efekt filmowych licencji rzadko kiedy jest satysfakcjonujący (vide sprawa Shiny i Enter The Matri). Great Escape tego stanu rzeczy nie zmienia – to także gra, do której można się przyczepić co najmniej o kilka niedoróbek, ale przynajmniej nie wykorzystuje ona licencji jakiegoś najnowszego kasowego hiciora - tylko starego i klasycznego filmu „Wielka ucieczka" (tytuł oryginalny to właśnie „Great Escape"). A to dodaje jej zaskakująco sporo uroku i pozwala przymknąć oko na część błędów.

Ucieczka w liczbie mnogiej

Bohaterami filmu „Wielka ucieczka" jest kilku alianckich oficerów przetrzymywanych przez Niemców w jenieckim obozie Stalag Luft III, z zaostrzonym rygorem. Każdy z nich - poza kilkunastoma innymi także Bob 'The Scrounger' Hendley, Andy MacDonald, Louis 'The Manufacturer' Sedgwick oraz Virgil 'The Cooler King' Hilts (bohater grany przez Steve'a McQueena) – ma już na koncie kilka ucieczek, są więc wyjątkowo czujnie pilnowani. Nie przeszkadza im to jednak zerwać się na kilka browarków w brawurowej końcówce filmu (patrz motocyklowa ucieczka McQueena).

W komputerowej wersji „Great Escape" mamy misje przedstawiające wcześniejsze nieudane ucieczki bohaterów, wątek główny akcji (historyczne Great Escape) i kilka późniejszych epizodów rozgrywanych wciąż na ziemiach zajętych przez nieprzyjaciela. Gra zyskała dzięki temu na długości (18 misji), gracze otrzymali możliwość wcielenia się w kilku różnych bohaterów (czterech wymienionych wcześniej), a całość ze zwykłej licencjonowanej gry zamieniła się w twórczą wariację na temat klasycznego hollywoodzkiego obrazu.

Skradanie od A do B

Duża liczba lokacji, w których toczą się kolejne misje, oraz – przynajmniej w ich opisie – zróżnicowanie zadań stawianych przed graczem, powinny gwarantować ciekawą, z etapu na etap inną grę. Tymczasem to, czego w Great Escape brakuje chyba najbardziej - to różnorodność. Twoje zadanie sprowadza się zazwyczaj do przejścia z punktu A do B, znalezienia tam (lub użyciu) jakiegoś przedmiotu czy przestawienia dźwigni - i z powrotem do A. Zapewne po zdaniu sobie sprawy z tego, że może to być uznane przez graczy i recenzentów za minus, twórcy gry wprowadzili kilka fragmentów lub etapów, w których coś się dzieje. I tak, już na samym początku musisz przejąć na chwilę obowiązki strzelca pokładowego w lecącym nad zagłębiem Ruhry bombowcu, później jadąc motocyklem, unikasz serii z niemieckich automatów, są też etapy, w których zapominasz o skradaniu i po prostu przedzierasz się przez szwadrony szkopów, pozbawiając większość z nich życia.

W ucieczkach będą ci pomagać inni więźniowie. Bez nich nic tu nie zrobisz.

Virgil Hilts na motocyklu – to już właściwie koniec filmu.

Great Escape

Kiedy już dostaniesz do ręki karabin – zamiast się skradać, po prostu strzelasz.

Kłopot polega na tym, że właściwie żaden z tych fragmentów gry nie jest dopracowany i pełnowartościowy - natomiast sprawiają one wrażenie dodanych pod koniec projektowania gry jak gdyby „na siłę". Objawia się to np. w topornej fizyce jazdy, w trudnościach z wyczuciem celownika obsługiwanego karabinu czy snajperce z nieumiejętnie zaimplementowanym efektem „drgającej ręki".

Pojawiam się i znikam

Kłopoty z urozmaicającymi grę dodatkami łatwiej pewnie byłoby przełknąć, gdyby samą jej istotę, czyli skradanie, wykonano lepiej i ciekawiej. Tak niestety nie jest – również w tym przypadku pojawiają się niedoróbki, które co prawda nie rujnują całkowicie zabawy, ale jednak zmniejszają jej atrakcyjność. Podstawowy problem polega na tym, że właściwie trudno wyczuć, kiedy jesteś widoczny, a kiedy nie, na ile możesz sobie pozwolić i jak blisko strażników możesz się zbliżyć. Cień nie zawsze gwarantuje bezpieczeństwo - bywa, że bezczelny bieg z A do B jest bardziej skuteczny niż mozolne skradanie. Zaraz po rozpoczęciu gry dostajesz kompas, który – wbrew jego podstawowemu zastosowaniu - pełni rolę wskaźnika pokazującego... czy ktoś cię widzi (sic!) i jak bardzo jest zafrapowany tym, co zobaczył (symbolizowane jest to kolorem obwódki kompasu i tym, jak szybko ona miga). Niestety nie jest to urządzenie tak pomocne jak np. miniradar w Metal Gear Solid - nie pokazuje ani dokładnej pozycji ewentualnego pościgu, ani miejsc, w których jesteś bezpieczny. Jest to na pewno rozwiązanie bardziej realistyczne, ale mimo wszystko trudno powstrzymać się od zdenerwowania, kiedy po raz kolejny musisz rozpoczynać grę od ostatnio zapisanego stanu (o tym jeszcze kilka słów później).

Lewa ręka idzie na wojnę

Jak na "skradankę", w której kocie i zwinne ruchy są bardzo wskazane, Great Escape ma też nieco zbyt toporne sterowanie. Bohaterami kierujesz tu głównie za pomocą klawiatury, myszka służy jedynie do rozglądania się i ewentualnie zadawania ciosów oraz strzelania. Czuć w sterowaniu, że gra powstawała przede wszystkim z zmyślą o konsolach (znów - o tym później). Mimo to całkiem nieźle obłożono poszczególne funkcje na klawiaturze – pod warunkiem że masz w pełni sprawną, elastyczną lewą dłoń, bo to ona głównie tutaj pracuje. To, co najbardziej przeszkadza w sterowaniu, to niewielka, ale jak na mój gust, jednak za duża bezwładność bohatera i brak dokładności - czasem kilka pikseli decyduje o tym, czy będziesz zauważony, czy nie. Ciut za duża jest też czułość myszy, ale to akurat można dowolnie konfigurować, podobnie jak i obłożenie klawiatury.

To, czego w Great Escape brakuje chyba najbardziej - to różnorodność...

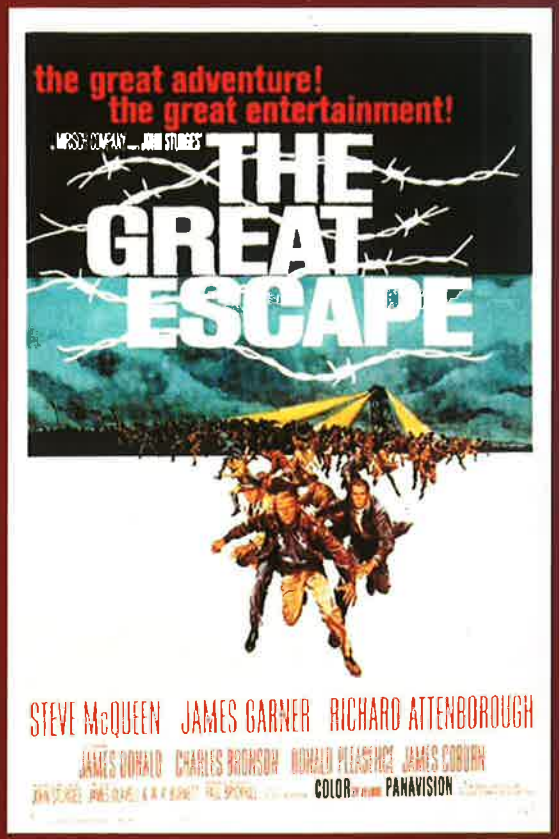
Nie spodobało mi się też to, że gra jest mocno opisana skryptami, co oznacza, że pewne zdarzenia mają miejsce dopiero wtedy, kiedy gracz wykona konkretne posunięcie

Pobite gary! Już jesteś w karcerze.

Aj, aj - co za AI...

Kto jednak wie, czy nie największą wadą Great Escape jest niedopracowane AI niemieckich strażników. Zachowują się oni często dziwnie i całkowicie nieobliczalnie. Niekiedy przebiegasz tuż przed ich nosem niezauważony, czasem zaś widzą cię już z bardzo dużej odległości. To o tyle dziwne, że widać, iż w opracowanie AI włożono sporo pracy - Niemcy interesują się odciskami na śniegu, drzwiami otwartymi w miejscach szczególnego rygoru, znikającymi przedmiotami czy głośnymi krokami. Wygląda to tak, jakby algorytmy sztucznej inteligencji po prostu momentami nie działały, choć zdarzają się też oczywiste niedoróbki, np. łatwo schować się przed Niemcami najzwyczajniej za drzwiami i

Wielka ucieczka



Film „Wielka ucieczka" trafił na ekrany w 1963 roku i od razu uznany został za jedną z lepszych produkcji tamtego roku. Miał gwiazdorską obsadę - wystąpili w nim m in. Steve McQueen, James Garner, Richard Attenborough, Charles Bronson i James Coburn. Reżyserią zajął się znany z „Siedmiu wspaniałych" John Strugess, a scenariusz napisał James Clavell (Król szczurów, Shogun). Wartka akcja i barwne postaci pozwalały utrzymać napięcie przez cały czas trwania tego prawie trzygodzinnego filmu, w którym kilkudziesięciu alianckich oficerów planuje ucieczkę z obozu Stalag III (okolice Żagania!). Do klasyki kina przeszła finałowa scena filmu, w której Virgil 'The Cooler King' Hilts (Steve McQueen) ucieka przed pościgiem na skradzionym wcześniej motocyklu. Mimo licznych entuzjastycznych recenzji i ogromnej popularności wśród widzów, film dostał tylko jedną nominację do Oskara – za montaż. Dodajmy, że w filmie pojawił się polski akcent - postać zestrzelonego pilota myśliwskiego, wzorowana zresztą na autentycznym polskim pilocie (Wyszkowski, jedyny z Cyrku Skalskiego, który został zestrzelony podczas akcji bojowej)– podejmował wielokrotne próby ucieczki z obozów jenieckich.

Steve McQueen

Steve McQueen to jeden z największych gwiazdorów kina lat 60 i 70 znany z ról twardzieli - równie inteligentnych, jak sprawnych fizycznie. Przełomowym dla aktora momentem był rok 1960, kiedy zagrał w filmie „Siedmiu wspaniałych". Inne ważne filmy w jego dorobku to „Bullit", „Papillon", „Płonący wieżowiec". Zmarł na raka w listopadzie 1980 roku w Meksyku. Wiele lat później hołd aktorowi złożyła piosenkarka Sheryl Crow, umieszczając na albumie „C'Mon, C'Mon" poświęcony mu utwór „Steve McQueen".

Jeden z fajniejszych etapów gry rozgrywa się w pociągu, z którego w odpowiednim momencie musisz wyskoczyć.

A kuku!

Hendley szuka samolotu. Jest po lewej, baranie!

nawet gromadka Fryców kłębiąca się tuż za nimi nie jest w stanie cię wypatrzyć, szczególnie jeśli kucasz. Strażnicy występują w przyrodzie w dwóch podstawowych gatunkach - głupkowatych z założenia i osiłkowatych Goons oraz Fetters - zgodnie z opisem są „wyspecjalizowani w działaniach antyucieczkowych". Trudno jednak wyczuć różnicę w ich zachowaniu i efektywności w łapaniu zbiegów.

Zapisz to sobie

Grę zapisywać można jedynie trzy razy na każdym poziomie, co byłoby jak najbardziej wskazane i godne pochwały (zwiększa realizm), gdyby nie opisane powyżej problemy, a te powodują, że często giniesz ewidentnie nie z własnej winy. System zapisu staje się wtedy kolejną przeszkodą, łamigłówką do rozwiązania – na zasadzie „zapisać teraz, czy przejść jeszcze do tamtych skrzynek i dopiero wtedy?".

Nie spodobało mi się też to, że gra jest mocno opisana skryptami, co oznacza, że pewne zdarzenia mają miejsce dopiero wtedy, kiedy gracz wykona konkretne posunięcie. Taki system jest zrozumiały w normalnych przygodówkach, ale nie w skradankach, w których mechanika rozgrywki powinna ograniczać się do stworzenia środowiska z jasno opisanymi zasadami, a gracz wykorzystuje je na swoją korzyść lub przez nie przegrywa. Nie narzekałbym na to tak bardzo, gdyby nie to, że skrypty są tutaj często całkowicie alogiczne, np. kiedy podnosisz mundur, do przebieralni wchodzi oficer, który chce obmyć twarz. Ma to oczywiście na celu wzmożenie napięcia – po trudnym dojściu do munduru nie ma chwili rozluźnienia, musisz bowiem szybko wyjść z przebieralni, skradając się za plecami Niemca. Poza tym ogranicza to swobodę gracza, niektóre sytuacje rozgrywają się jak na sznurku i nie pozwalają na obmyślenie własnych rozwiązań dla przedstawionych zadań.

Po zakończeniu gry nie ma po co do niej wracać – co prawda, otwiera się wtedy możliwość przejścia dowolnego poziomu, z ograniczeniem czasowym lub bez, ale jeśli ktoś zna już etapy gry, nie jest to żadna atrakcja. Ostatni - i najmniejszy z moich zarzutów - dotyczy grafiki kons...

Antialiasing jest dla mięczaków

...olowej. Great Escape to kolejna ofiara multiplatformowej polityki wydawniczej producentów gier. Grafika sprowadzona jest do najniższego wspólnego mianownika, czyli do możliwości graficznych PlayStation 2, a wersje na Xboksa czy (co najważniejsze) PC są pod tym względem tylko w niewielkim stopniu ulepszone (wyższa rozdzielczość ogólna i tekstur). Great Escape nie wygląda źle, ale też nie wykorzystuje wszystkiego, co drzemie w nowych PC-tach i GeForce'ach. Na szczęście (???) jedyny poważny konkurent Great Escape w kategorii „ucieczki z obozów jenieckich", czyli gra Prisoner Of War, też ma oprawę graficzną tworzoną na bazie multiplatformowej filozofii. Tam jednak postarano się przynajmniej o to, aby zatuszować ślady zbrodni. Tymczasem w GE (skądinąd, nieźle udźwiękowione) animacje między misjami na 100% pochodzą z wersji PlayStation, co można poznać po charakterystycznej jakości obrazu i braku anti-aliasingu. Dużo, dużo lepiej jest z dźwiękiem, który pełni w grze ważną rolę, np. kierując się samym słuchem, możesz określić odległość niemieckich patroli.

Stój! Nie uciekaj!

Hola, hola, pomyślałem sobie, siadając do tego zdania. Recenzja się kończy, a ja właściwie wypełniłem ja całą samym narzekaniem. Tymczasem w GE grałem z dziennikarskiego obowiązku, ale też nie bez sporej przyjemności, a po dedykacji w napisach końcowych dla tych, którzy zginęli w II wojnie światowej nawet się wzruszyłem. Utyskiwanie moje bierze się stąd, że chciałem, by GE było produkcją jak najlepszą - pamiętam jeszcze doskonałą grę o tym samym tytule z C-64, a Prisoner Of War jakoś nie przypadło mi do gustu. Trudno mi w takim razie ukryć zawód. Mimo wszystkich niedociągnięć, są w GE momenty rozgrywane na krawędzi fotela z przygryzioną wargą. Szkoda, że poza nimi jest też sporo chwil zwykłych lub nawet wprost denerwujących – to z tego powodu Wielka Ucieczka to gra tylko porządna.

10/2003

7

WYMAGANIA
Win: XP/2000/ME/98
Procesor: PII 500 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Pivotal Games
Dystrybutor: Sci/LEM

- ⊕ klimat
- ⊕ licencja kultowego filmu
- ⊕ coś nieuchwytnego, co każe grać i grać
- ⊕ estetyczna grafika
- ⊖ niekonsekwencje w zachowaniu AI
- ⊖ niedopracowane elementy składające się na rozgrywkę
- ⊖ te save'y...

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 7
AUDIO 8

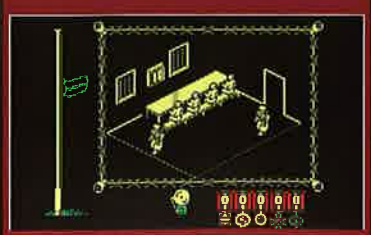
http://www.gothamgames.com/greatescape/

Great Escape

Właśnie jesteście świadkami bicia rekordu obozu w skoku wzwyż... przez płotek.

I tradycyjny obrazek ze snajperką.

Great Escape



Great Escape to nie pierwsza gra o tym tytule. Wcześniej, w 1987 roku, ukazała się izometryczna przygodówka wydana przez firmę Ocean. Gra miała bardzo mroczną grafikę, przeważał w niej głównie czarny kolor, choć wynikało to z możliwość ówczesnych maszyn i pasowało do przygnębiającego klimatu jenieckiego obozu. Rozgrywka przypominała inne typowe na tamte czasy gry action-adventure - trzeba było zbierać wszystko, co nie było przymocowane do podłogi - i używać w odpowiednich miejscach. Podstawą do sukcesu w grze było opanowanie tras patroli niemieckich – każdego dnia przemierzały one te same miejsca w tym samym czasie. Great Escape to jeden z klasyków ery 8-bitowców.

KONKURS SMS

Wygraj drukarki!

LEXMARK E320
drukarka laserowa

- Wysoka wydajność, niskie koszty
- Szybkość druku 16 stron na minutę
- Czas oczekiwania na wydruk pierwszej strony nie przekracza 12 sekund
- Procesor 67 MHz znacznie skraca czas przetwarzania nawet największych zadań
- Łatwa obsługa
- Ręcznie obsługiwana funkcja druku dwustronnego pozwala na oszczędzanie papieru

LEXMARK P706
drukarka fotograficzna

- Łatwe drukowanie cyfrowych zdjęć
- Wydruk zdjęć bez marginesów z wykorzystaniem 6-cio kolorowego atramentu
- Optyczny czujnik rodzaju nośnika
- Automatyczna kalibracja głowic
- Szybkość druku do 17 str./min w mono i 10 w kolorze

LEXMARK Z605
drukarka atramentowa

- Łatwa w obsłudze, wygodna i niedroga drukarka dla całej rodziny
- Rozdzielczość 4800 x 1200 dpi w kolorze
- Szybkość druku do 14 str./min w mono i 8 w kolorze
- 2 głowice drukujące

oraz zestaw papierów fotograficznych Lexmark do drukarek atramentowych

CO ZROBIĆ, ABY TO WSZYSTKO WYGRAĆ?

1 Zaprojektuj najciekawszą i związaną z grami komputerowymi obudowę dla dowolnej drukarki Lexmarka. Projekty w jakiejkolwiek technice można przesyłać e-mailem pod adres: konkursy@cdaction.com.pl lub pocztą pod adres: CD-Action, ul. Sukiennice 6 50-107 Wrocław

LUB

2 lub odpowiedz na pytanie konkursowe:
Które z wymienionych urządzeń Lexmarka jest produktem wielofunkcyjnym atramentowym?

A. **E321**
B. **T634**
C. **X1150**

Prawidłową odpowiedź wyślij smsem pod numer **7164**. Odpowiedź wpisz według schematu: **CA.LM.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź (dla przykładu **CA.LM.A**, gdy uważasz ze prawidłową odpowiedzią jest **A**).
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (cena z VAT). Regulamin konkursu dostępny jest na stronie: www.cdaction.com.pl, lub w siedzibie redakcji.

KONKURS TRWA DO 3.10.2003

LEXMARK

CD-ACTION
www.cdaction.com.pl

Microsoft Flight Simulator 2004 – Century of Flight

GATUNEK: SYMULATOR

Jak bardzo ludzie chcieli latać, świadczy mit o Ikarze i Dedalu, których jedyną drogą ucieczki z Krety była droga powietrzna. Oczywiście w micie tym można się doszukiwać mniej dosłownych znaczeń, ale jedno jest pewne – latanie było marzeniem, które wydawało się nie do zrealizowania. Jak się ta historia skończyła, wszyscy wiedzą. Ikar wzniósł się za wysoko - i poniósł karę (zanim się roztopił wosk, musiał mocno zmarznąć: -52 stopnie celsjusza na 20 000 metrach to nic przyjemnego, no i rozrzedzone powietrze).

Odnosi się tu wrażenie, że samoloty jeszcze nie przekroczyły bariery dźwięku, a historia lotnictwa właściwie skończyła się w 1950 roku.

No, ale pewnie kilka marud stwierdzi, że w CDA znowu piszą jakieś smuty, o których wszyscy wiedzą, zamiast napisać o tym, ile kolorów jest na pudełku z grą. Ja jednak mam powód, by tak zacząć. Zanim gra się zainstaluje (4 CD...), wyjaśnię - jaki. Otóż, uwaga!!! Miłośnicy lotnictwa powinni wiedzieć, jaka rocznica przypada w tym roku (wszyscy powstań i na baczność) - **17 grudnia 1903 roku Orville Wright wykonał samolotem (nazwanym Flyer) pierwszy w historii udany przelot** (spocznij). Tak! Niedługo minie wiek od tego epokowego wydarzenia. Bracia Wright udowodnili, że maszyna cięższa od powietrza może latać (kilku panów honorem ręczyło, że jest to niemożliwe). I w związku z tym Microsoft nowy (to się okaże - na ile...) produkt zatytułował właśnie Century of Flight - Wiek Latania.

Nieco historii

Pierwszy lot trwał 13 sekund, a samolot pokonał dystans około 36 metrów. Przy okazji bracia poznali zjawisko przeciągnięcia, ponieważ samolot gwałtownie wzniósł się na 3 metry, a potem równie gwałtownie opadł. Próby trwały dalej i już trzeci lot trwał minutę, a pokonana odległość wyniosła 280 metrów. Później już było z górki.

Pierwsza wojna światowa to debiut samolotów na polu walki. Właściwie jeszcze nie istniał podział na samoloty cywilne i wojskowe. Wszystko, co latało, nadawało się do celów wojskowych. Tak, sugeruję, że wiek latania ma niestety wiele wspólnego z wiekiem wojen. To właśnie rozwój lotnictwa wojskowego popchnął do przodu technologię budowania samolotów, a najlepiej widać to w kolejnej, II wojnie światowej, w której na początku walczyły i dwupłatowce, ale już na końcu na niebie spotykaliśmy odrzutowca. Słynny P-51 Mustang, uważany za najlepszy myśliwiec tamtego okresu, był już przestarzały dekadę później - w czasie walk w Korei. Jak to się ma do naszych - pokojowych - czasów, w których za nowoczesne uznaje się czasem dwudziestoletnie konstrukcje?

Lotnictwo to także przełamywanie kolejnych barier i mozolne testy nowych koncepcji aerodynamicznych - pierwszą poważną przeszkodą lotnictwa okazała się bariera dźwięku. Przed lotem Chucka Yeagera samoloty po prostu rozmontowywały się w powietrzu. Po serii katastrof wydawało się, że szybciej nie da się już latać. W końcu pokonano barierę dźwięku i pojawiła się następna: cieplna. Tarcie powietrza wytwarza tyle ciepła, że poszycie samolotu traci właściwości, a szyby się topią. Powstały konstrukcje ze stopów tytanu, który ma jednak ten feler, że technologia jego obróbki jest skomplikowana. SR-71 jednak lata do dziś, podobnie jak Mig-25, który został wykonany ze stali niklowych i tytanu właśnie.

Oczywiście ciekawe historie wiążą się nie tylko z samolotami odrzutowymi. Historię rywalizacji francusko-brytyjskiego Concorde'a i radzieckiego Tu-144 o miano pierwszego naddźwiękowego samolotu pasażerskiego czyta się z zapartym tchem. Skończyło się to wszystko katastrofą Tu-144 podczas pokazu w Le Bourget pod Paryżem na początku lat siedemdziesiątych.

Przez wiek lotnictwa życie napisało wiele historii. Wielu pilotów zginęło, realizując marzenia o lataniu i próbując dokonać więcej od innych, wielu zapisało się w historii jako nieustraszeni bohaterowie. Kiedy sięgamy to tych

Microsoft Flight Simulator 2004

wydarzeń, ma się właściwie gotowy scenariusz do gry, której nie można zepsuć, szczególnie jeśli się ma taki engine jak Microsoft oraz dwudziestoletnie doświadczenie w symulacjach lotu.

Co nowego?

Pierwszą zmianą, jaką można zauważyć w menu, porównując je do tego z FS 2002, jest opcja Century of Flight. Po uruchomieniu jej wybieramy samolot i możemy poczytać o jego historii. Teraz wymienię je i pewnie pomyślicie, że będę wymieniał do końca recenzji, bo tak ich dużo? Uwaga, zaczynam: Wright Flyer (huh... rządzi!), Curtiss „Jenny", Vickers Vimy, Spirit of the St. Louis, Ford Tri-Motor, Vega, de Havilland Comet (wbrew pozorom, nie jest to pasażerski odrzutowiec), Douglas DC-3 oraz Piper Cub. Koniec. Cały wiek lotnictwa...? (Dodatkowo można latać samolotami znanymi z poprzedniej części [z małymi poprawkami] z Boeingiem 747-400 na czele, ale dalej całość nie wygląda zbyt imponująco.) Autorzy zamieścili sporo informacji o tych dziewięciu maszynach, nawet dźwięk silnika, choć szkoda, że popsuto go jakąś muzyczką w tle. Jeżeli silono się już na takie „multimedia", czy filmy, nawet stare i czarno-białe, nie byłyby ciekawsze?

Podczas przeglądania listy wszystkich dostępnych samolotów i śmigłowców (sztuk dwie) rzuci się w oczy dość dziwny fakt. **Nie ma samolotów naddźwiękowych!** Nawet jeżeli autorzy chcieli uniknąć konstrukcji wojskowych, Concorde powinien się w Wieku Latania znaleźć - choćby dlatego, że właściwie jest obecnie jedyny w swoim rodzaju. Szkoda, wielka szkoda.

Microsoft Flight Simulator to przede wszystkim rozbudowana gra sieciowa. Poprawiono ATC (Air Traffic Control). Właściwie jeżeli ktoś ma ochotę, może uruchomić własne wirtualne linie lotnicze lub po prostu polatać z innymi.

Latamy

Menu graficzne także się nie zmieniło, więc optymistycznie ustawiłem suwak na very high, poziom realizmu na hard. Płynność gry się nie zmieniła przy widocznej większej liczbie detali. Szczególnie jest to widoczne na lotniskach. Lepiej działa też autogenerator powierzchni - byłem mile zaskoczony. Zwracają uwagę ładne trójwymiarowe chmury. Warunki atmosferyczne odwzorowane są równie dobrze. Podobno jest to już (cytuję) „w pełni dynamiczny system wzorowany na prawdziwej fizyce atmosfery", choć - moim zdaniem - komputery są jeszcze sporo „za miętkie", aby odwzorować prawdziwą fizykę atmosfery. Bo tak mielibyśmy prognozy pogody trafione w 100%. Ale jest dobrze - plus. Możemy sobie zafundować awarię, mamy w pełni interaktywny wirtualny kokpit. Maniacy spędzą pewnie sporo czasu przy realistycznej analizie lotu.

Ideał? Ano, nie bardzo. W dalszym ciągu nie czuje się tu efektów na granicy przeciągnięcia lub wibracji przy przekraczaniu możliwości samolotu w nurkowaniu lub ostrym zwrocie. Jeżeli przeciążenia będą za duże i samolot miałby ulec uszkodzeniu, to - podobnie jak w poprzedniej wersji, dostaniemy tylko lakoniczną informację 'aircraft overstressed' - i tyle. Trochę tego nie rozumiem, bo to w końcu ma być symulator. Może chodzi tu o to, aby gra dostała najniższą kategorię wiekową, ale

Nie ma, a powinny być

Przykłady samolotów, które - moim zdaniem - powinny się jeszcze znaleźć w grze zatytułowanej Wiek Latania (lista na pewno niekompletna i tendencyjna - nie uwzględniono np. faktu, że część samolotów nie nadaje się do lotów na serwerach VATSIM).

RWD-5
Coś dla lokalnych patriotów. 7 i 8 maja 1933 roku Stanisław Skarzyński przeleciał południowy Atlantyk z St. Louis (Afryka Zach.) do Maceio w Brazylii. Dystans wynosił 3582 km. Uczciwie zaznaczam, że pierwszy przelot nad Atlantykiem w ogóle wykonali 14 czerwca 1919 roku Anglicy - John Alcock i Artur Whitten Brown.

Heinkel He-178
24 sierpnia 1939 roku Niemcy oficjalnie zaprezentowali pierwszy samolot z silnikiem turboodrzutowym. W sumie ciekawe, jak to latało, bo nawet późniejsze, doskonalsze konstrukcje (np. Me 262) trudno uznać za przyjazne dla pilota.

de Havilland Comet
Pierwszy odrzutowy samolot pasażerski. Czy trzeba dodawać coś więcej?

Bell X-1
Chuck Yeager 14 października 1947 r. przekroczył barierę dźwięku, która wydawała się przeszkodą nie do pokonania. Byłoby miło powtórzyć jego wyczyn.

North American X-15
Eksperymentalny samolot o napędzie rakietowym do uzyskiwania dużych prędkości i wysokości. W 1962 roku osiągnięto na nim prędkość 6693 km/h oraz wysokość 107 960 m.

Concorde oraz Tu-144
Naddźwiękowe samoloty pasażerskie. Obydwa mają dość podobne rozwiązania aerodynamiczne oraz burzliwą historię. (Na zdjęciu Concorde.)

SR-71 Blackbird
Rozpoznawczy samolot o ponaddźwiękowej prędkości przelotowej. Na potrzeby tego samolotu musiano opracować nowe technologie obróbki tytanu. Prędkości uzyskiwane przez SR-71 są bliskie tym barierę cieplnej (ok. 3 Ma).

I już wiemy, gdzie policjanci jeżdżą na narty wodne. Na pochyłe rzeki.

Dlaczego samolot lata?

Tajemnica tkwi w konstrukcji skrzydła. Ma ono tak dobrany profil, aby powietrze przepływało górą szybciej niż dołem. Dzięki temu wytwarzane są różnica ciśnień i siła nośna. Jeżeli przekroczą one siłę nacisku wynikającą z przyspieszenia ziemskiego, samolot unosi się w powietrze. Z tego też wynika, że musi on być w ruchu, aby lecieć - bądź w ruchu musi być skrzydło (tak latają śmigłowce).

na miecz Odyna, przecież typowy dwunastolatek znudzi się Flight Simulatorem po 15 minutach! To jest program dla miłośników lotnictwa, którzy wiedzą, jak zachowuje się płatowiec na granicy przeciągnięcia lub przekroczenia dopuszczalnych prędkości. Już daruję, że przy kolizji z ziemią lub innym obiektem samolot pozostaje nienaruszony...

Latamy w sieci

Microsoft Flight Simulator to przede wszystkim rozbudowana gra sieciowa. Poprawiono ATC (Air Traffic Control). Właściwie jeżeli ktoś ma ochotę, może uruchomić własne wirtualne linie lotnicze lub po prostu polatać z innymi. Niektórzy lubią przechodzić realistyczną procedurę startową prowadzoną przez żywego człowieka, nawet jeśli lot jest już w środowisku wirtualnym. Aby zachować pełny realizm, powstał, i miewa się nieźle, projekt VATSIM zrzeszający wirtualnych kontrolerów lotów. Jest też polski oddział VACC (Virtual Air Control Centre). W dalszym ciągu Flight Simulator to produkt dla wytrawnych pilotów, którzy przedkładają realizm procedur startowych oraz radość latania nad strzelaninę. Tu się nic nie zmieniło. No, może kilka aplikacji służących do edycji dróg na lotniskach nie działa (np. AFCAD na dzień dzisiejszy), ale to pewnie kwestia czasu i powstaną zaktualizowane lub nowe wersje.

Latamy sami

Samotny lotnik może natomiast skorzystać przede wszystkim z bardzo dobrej szkoły latania - tej lekcji udziela Rod Machado. Później można samodzielnie wybrać samolot, lotnisko i godzinę odlotu lub skorzystać z gotowych scenariuszy. Do wyboru jest 21 historycznych pozycji - od pierwszego lotu braci Wright do kilkunastu z lat 20 i 30 (między innymi lot Johna Alcocka przez Atlantyk czy przelot Lindbergha: Nowy Jork - Paryż). Później mamy lata 1948 i 1950 - i koniec, czarna dziura. Nie, jeszcze jest kilka scenariuszy standardowych znanych z FS 2002. Wiek lotnictwa – ech. A ja bym chciał spróbować przekroczyć prędkość dźwięku na Bell X-1, na przykład.

I lądujemy

I co ja mam biedny począć? Z jednej strony, produkt z poprawioną grafiką, takim też ATR-em i lepszym systemem pogody, czyli doskonalszy od poprzednika w każdym calu. A z drugiej strony, czego można się z gry dowiedzieć o tych stu latach lotnictwa? Odnosi się tu wrażenie, że samoloty jeszcze nie przekroczyły bariery dźwięku, a historia lotnictwa właściwie skończyła się w 1950 roku (ostatni lot historyczny do wyboru). Wiem, że samoloty wojskowe nie bardzo pasują do cywilnego Flight Simulatora, ale miałem nadzieję, że tytuł do czegoś zobowiązuje, a niestety rozwój lotnictwa to przede wszystkim technologia wojskowa, która dopiero z czasem wykorzystywana jest w cywilnych maszynach.

Jak dla mnie - wątek historyczny dodano trochę „na siłę" i bardziej na zasadzie ciekawostek (dość rozbudowanych) niż historii lotnictwa - by mieć pretekst do wypuszczenia ulepszonego FS 2002 i nie narażać się na zarzuty fanów, że lepiej było wypuścić po prostu patch. Szczególnie że lista „co nowego" na stronie Microsoftu nie jest zbyt imponująca. No, ale można polatać Flyerem - a ten samolot jest po prostu wspaniały.

Warto zwiedzić

PARYŻ
Paryż jest dość dokładnie odwzorowany. Można uwierzyć w wieżę Eiffela i postrzelać z łuku Triumfalnego.

NOWY JORK
Mimo tragicznej przeszłości jest to dalej ciekawe miejsce do lotów wycieczkowych. Można przelecieć nad Statuą Wolności lub podziwiać wieżowce Manhattanu z Empire State Building na czele. Nie można (i nie należy) taranować budynków. I dobrze.

GIZA
Piramidy są, sfinks jest. Tylko kto wie, w jakim kierunku lecieć z Gizy? Ja wiem. Powodzenia!

LONDYN
Bardzo ładne i duże miasto. Tu, zwiedzimy parlament, Tower Bridge oraz Big Ben. Latanie nad Londynem jest interesujące.

MOSKWA
Jedyna atrakcja w FS 2004 to Kreml. Spróbujcie - wzorem Matthiasa Rusta, wylądować na Placu Czerwonym.

SYDNEY
Nie mogło zabraknąć słynnej opery.

WODOSPAD NIAGARA
Bardzo ładna okolica. Wielkie Jeziora i oczywiście słynny wodospad.

7+

WYMAGANIA
Win 9x/00/ME/XP
Procesor: 450 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: konieczny

Producent: Microsoft Corp.
Dystrybutor: Microsoft Corp.

- ⊕ Flyer
- ⊕ dużo misji historycznych
- ⊕ nowy system pogody
- ⊕ nowe samoloty
- ⊕ poprawiony ATR
- ⊖ tytuł sugeruje dużo więcej historii
- ⊖ brak samolotów naddźwiękowych i nieamerykańskich

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 9
AUDIO 7

www.microsoft.com

Microsoft Flight Simulator 2004

GATUNEK: PRZYGODÓWKA

DROGA DO INDII

El General Magnifico

Dostałem do recenzji drobiazg – grę Droga do Indii, spolszczoną przez firmę CD-PROJEKT. Gra sama w sobie nowością nie jest – wydano ją w 2001 roku. Ale dopiero teraz trafiła na polski rynek. Pora to naprawić. Wszak lepiej późno niż wcale, jak powiedział stary Żyd, spóźniwszy się na pociąg.

Fred? Fred, czy to ty? Wiedziałam, że mnie uratujesz!

Początkowo podszedłem do niej bez entuzjazmu, ale ujrzawszy na okładce znajomy znak firmowy Microids, fyrgnąłem nagle w powietrze zadzierając pięty tak wysoko, że zdumiałbym samego Niżyńskiego (znakomity baletmistrz polskiego pochodzenia, znany z niezwykłej lekkości skoków). Przyczyna mojej skoczności była nieco inna. Firma Microids przedstawiła się już polskim graczom trzema bardzo dobrze zrobionymi grami. Amerzone, Post Mortem i przede wszystkim Syberia! Zaczynam podejrzewać, że w dziedzinie gier przygodowych Microids przejmie pałeczkę po LucasArts, ta ostatnia bowiem coraz częściej ucieka ku produktom tombraideropodobnym.

QUO VADIS?

Uruchomiwszy DROGĘ DO INDII, wcielisz się w młodego Amerykanina o niezbyt nachalnej urodzie (jak pragnę zaćwierkać, gdybym go spotkał w ciemnym zaułku, bez słowa byłbym mu oddał portfel). Fred Reynolds – tak się nazywa nasz bohater – zdobył serce pięknej Anuszy. Przed kilkoma dniami otrzymał od niej list, w którym dziewczyna wyrzeka się znajomości z niewiernym i zrywa zaręczyny. Ponieważ Amerykanie tak już mają, że nie przyjmują odmowy do wiadomości, Fred jedzie, by spotkać się z dziewczyną. W samolocie morzy go osobliwy sen – i od tej chwili gra jest twoja.

QUI PRO QUO?

Nie będę się bawił w tajemniczość i powiem od razu, że Fred będzie musiał uratować dziewczynę z łap przywódcy sekty Thugów. Thugowie byli wyznawcami bogini Kali, którą Hindusi czcili jako boginię miłości... i śmierci. Można by rzec, że skupili się oni na tym drugim aspekcie - i to tak skutecznie, że morderstwa popełniane przez szeregowych członków tej szły w setki. Kres działalności sekty położyli Anglicy. Energicznie zabrali się do dzieła i wieszając albo zsyłając na Wyspy Andamańskie - skończyli z Thugami, z których ostatniego powieszono w 1882 roku. A przynajmniej wszyscy sądzili, że to był ostatni...

AD REM

Reynolds odwiedza Anuszę w dość dramatycznym momencie – dwaj nieznajomi uprowadzają ją na „jego oczach". Od zapłakanej matki dziewczyny niewiele może się dowiedzieć, podejmuje więc śledztwo na własną rękę. Dość szybko odkrywa, że odpowiedzialnym za zniknięcie dziewczyny jest niejaki Darmesh Szharif, którego miejscowa prasa wiąże z sektą Thugów, od niedawna znów zyskujących w Indiach znaczenie...

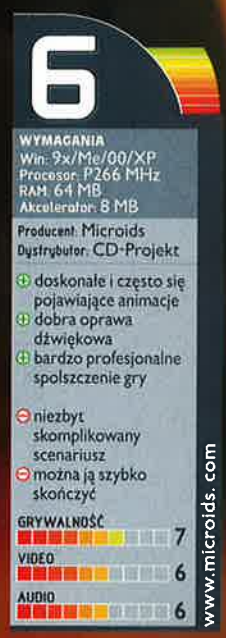
Grę skonstruowano jako FPP. Twórcy nie utrudnili jej za bardzo – poza kilkoma kłopotliwymi elementami (błądzenie po dość skomplikowanym labiryncie) nie natkniesz się na poważne trudności. Developerzy obmyślili też naprawdę prosty interfejs, który nikomu nie powinien nastręczać trudności. Od razu powiem, że gra została bardzo dobrze spolszczona (głos i tekst), więc doskonale się nadaje na prezent dla początkujących graczy.

Inteligencja gracza nagradzana jest doskonałymi animacjami – w tej dziedzinie Microids dało się już poznać z najlepszej strony. Oczywiście możemy grę zapisać w dowolnym momencie.

Gra jest na tyle przyjazna użytkownikowi, że - mimo iż Fred ma do czynienia z okropnymi dusicielami, ci traktują go nadzwyczaj łagodnie i na dobrą sprawę nie ma możliwości przegranej. Z drugiej strony, lepsze to niż konieczność wykazywania się głównie sprawnością manualną. W końcu przygodówka ma ćwiczyć szare komórki, a nie mięśnie nadgarstka.

Tak naprawdę jedyną wadą gry jest jej niezbyt skomplikowana fabuła i krótki czas trwania – co prawda, twórcy przewidzieli kilkanaście godzin zabawy, ale mocno się sprężywszy, można ją ukończyć w... trzy godziny. Naturalnie przy założeniu, że się bardzo postarasz. Typowy gracz powinien poradzić sobie w góra dwa wieczory albo wolną sobotę.

Tak naprawdę jedyną wadą gry jest jej niezbyt skomplikowana fabuła i krótki czas trwania



Fred kontra dusiciele

GATUNEK: STRATEGIA TUROWA

EMPIRE OF MAGIC

Odium software'owych nieudaczników towarzyszy nie tylko polskim developerom. Także Słowacy moment światowego triumfu mają wciąż przed sobą. A szkoda, bo Empire of Magic, pochodzącego z Bratysławy Mayhem Studios, zapowiadało się naprawdę obiecująco.

Gem

Niezłe interko i miły - może odrobinkę za poprawny, ale naprawdę miły niewieści głos niepostrzeżenie otworzyły drzwi Impierium Magii. Tu, po tajemniczej śmierci 22 Wielkiego Maga pojawił się tajemniczy Nekromanta i południowe rubieże krainy stanęły w ogniu. Prostą konsekwencją tego faktu było, że - jak łatwo się domyślić - Los wskazał palcem naszego bohatera... bohaterów. Wybrańcem jest Artemain - student magii (nic wspólnego z Rincewindem...). Jego przeznaczeniem zaś będzie wypełnienie założeń 16 zróżnicowanych - także pod względem „geograficzno-klimatycznym" - scenariuszy i ostatecznie zatknięcie łba niemilca na pice. Niestety, ta być może niezwykła historia nie ma szansy zostać opowiedzianą. Bo gdy milknie melodia głosu narratorki - rozlega się przeraźliwy skrzek rzeczywistości.

Źle

Empire of Magic - miks turowych gier strategicznych i role-playing w stylu Heroes of Might and Magic oraz Disciples jest niestety typowym (nie mówimy tu o grach Bohemii) obrazem gry made in Eastern Europe. Produktem, w którym na realizację zamysłu twórców po prostu zabrakło kasy, a po trosze także umiejętności. Pierwszym z wielu przejawów tego nieprzygotowania jest to, że gra jest - no, brzydka. Przemieszanie technik 2D (tła), prerenderowanego 3D (w świetnym intrze i przeciętnych, acz niezwykłych w swej „książkowej" formie przerywnikach filmowych) i postaci 3D (w walkach) sprawia, że choć każdy osobno jest przynajmniej poprawny, całość pruje się w szwach.

W czasach gdy Dungeon Siege określony został przez jego twórców jako „przestarzały" (!), tytuł ratować może tylko nadzwyczajna grywalność. Niestety, także z tym władcy Imperium Magii zupełnie sobie nie poradzili.

Gorzej

Pierwszym z grzechów głównych gry jest jej kompletna nieintuicyjność. Interfejs jest niejasny do tego stopnia, że gdyby nie rozbudowany samouczek w postaci misji treningowej, niewielu byłoby w stanie stoczyć pierwszą walkę. Zresztą, problemy wcale nie kończą się z chwilą przejścia tutoriala - gdyż nawet nauczenie się podstaw nie chroni wcale przed późniejszym popełnianiem istotnych błędów. I choć sterowanie, mówiąc nieładnie, daje się załatwić przy użyciu myszy, wprowadzona konieczność „odkliknięcia" postaci po wydaniu jej rozkazów ruchu czy ataku stoi w jawnej sprzeczności z zasadami ergonomii i ekonomii ruchu. Wskutek tego - banalnego zdawałoby się - buga zdarza się, że postacie niespodziewanie ruszają w kierunku kolejnego kliknięcia, w czasie walki zaś, miast atakować, przemieszczają w stronę sojusznika, co - naturalnie - niweczy wszelkie misternie konstruowane plany. Ciekawe, swoją drogą, kto zmusił Mayhem do przyjęcia tego rozwiązania, bo popełnienie takiej zbrodni przeciw jednej z najważniejszych niepisanych zasad gier tego typu nie może przecież przytrafić się przypadkiem.

Innym ogromnym mankamentem jest tu wykorzystywanie punktów akcji (to turówka) zarówno w celu poruszania się na planszy, mapie krainy i podczas walki. I nie chodzi nawet o to, że niezbędne jest pracowite wskazywanie miejsca przeznaczenia z rundy na rundę, a nie przemieszczenie armii jednym klikiem - tranzytem przez mapę. Problem w tym, że ruch na mapie i rozgrywające się w osobnych warunkach (na małych mapkach) walki są ściśle powiązane. A dokładniej: liczba punktów akcji w walce równa jest tej, z którą jednostka skończyła ruch. Oznacza to, że jeśli przeciwnikowi udało się zaskoczyć twoją „armię" (łącznie trzy - trzy! - jednostki) w chwili, gdy ta akurat odpoczywa po spacerze - jej jednostki w walce nie podniosą nawet brwi, nie mówiąc o ręce. Cecha ta sprawia także, że zbędne w zasadzie staje się taktyczne myślenie, a za obowiązującą stra-

tegię przyjąć należy atak dwiema grupami na jednego przeciwnika.

W tej sytuacji wystarczy pierwszą z grup sprowadzić „do zera", by druga zniszczyła go bez najmniejszych zadrapań. Nawiasem mówiąc - ze strategii tej korzystają z upodobaniem zwykle liczniejsi przeciwnicy, co sprawia, że w początkowym stadium gry bohaterowie giną jak jętki. Wykonywanie questów pobocznych zaś, dających możliwość rozwoju bohaterów i ich dwujednostkowych armii, jest solidnie utrudnione tym, że w części misji na górze ekranu wisi licznik tur na wykonanie głównego zadania. Innymi słowy - szans na rozwiązanie tego węzła nie ma...

Naprawdę nie masz ŻADNEGO powodu, by w to grać.

Najgorzej

Dzieło Mayhem cechuje także niezrozumiałe ograniczenie do maksymalnie trzech jednostek w „armii", a więc dostępnych w bitwie. Limit ten jest nieuzasadniony, gdyż, w przeciwieństwie choćby do serii Final Fantasy czy Disciples - ilość dostępnych opcji i taktyk kompletnie go nie usprawiedliwia. Tu bowiem, mówiąc najprościej, wojacy mogą rzucić czar, zaatakować lub - jeśli to oni byli stroną atakującą - uciec z pola bitwy. Nie ma żadnych zdolności specjalnych i w zasadzie wszelkie emocje biorą się z niepewności, czy naszym herosom wystarczy punktów akcji, by raz jeszcze machnąć mieczem. Samo to sprawia, że Empire of Magic z epickiej opowieści fantasy zmienia się w przerywane wczytywaniem stanu gry monotonne „odliczanie" kroków, by w razie czego wystarczyło na dwa, trzy ataki. Dosłownie ostatnim gwoździem do trumny jest fakt, że gra miała w zwyczaju odsyłać mnie na pulpit w najgorętszych chwilach i gdyby nie autosave po każdej turze przeciwnika - pewnie krucho by było z moim monitorem.

Pane Havranek...

Dobrym podsumowaniem całości jest to, że mimo istnienia w Empire of Magic trybu multiplayer (do 4 osób, na 2, słownie dwóch mapach), nie udało mi się znaleźć chętnego, by przetestować także tę opcję. Ogólnie - grę tę polecić mogę tylko tym dwóm lub trzem znajomym, którzy z jakiegoś powodu nieco mi podpadli. Wszyscy pozostali powinni rozejrzeć się za którąś z wyraźnie niedocenionych gier serii Disciples lub powrócić do sprawdzonych Heroes of Might & Magic III. Naprawdę nie masz ŻADNEGO powodu, by w to grać.

HoMM po słowacku

3

WYMAGANIA
Win 9x/ME/2K/XP
Procesor: 600 MHz
RAM: 128 MB RAM
Akcelerator: 32 MB

Producent: Mayhem Studios
Dystrybutor: Mayhem Studios

⊕ strategia turowa fantasy - niewiele ich ostatnimi czasy...

⊖ interfejs
⊖ ograniczenia
⊖ oprawa audio-wizualna
⊖ nic nowego :(
⊖ wygląda, jakby zrobiono ją w Polsce :(

GRYWALNOŚĆ 2
VIDEO 4
AUDIO 5

http://www.summitsoft.net/eom/

GATUNEK: WYŚCIGI

Odjazdowy Rajd

Uważni czytelnicy CDA pewnie już po spojrzeniu na obrazki doznali wrażenia deja vu. Identycznie wyglądającą grę, wyprodukowaną przez ten sam skład, z tymi samymi trasami, większością tych samych postaci - można nabyć już od kilku miesięcy jako Toon Car.

Qn`ik

Przy czym „dynks" polega na tym, że wspomniana gra (również całkowicie zlokalizowana - może za wyjątkiem tytułu), oferująca praktycznie dokładnie to samo, co „nowa" produkcja w ofercie CD-Projekt, kosztuje niecałe 20 złotych (podczas gdy za Odjazdowy Rajd trzeba zapłacić 49,95)... Odjazdowy Rajd od Toon Car różni się tylko tak drobnymi szczegółami, jak dodanie postaci świętego Mikołaja itp.

To już było!

W grze ścigają się samochodami (dostępne są tylko dwa rodzaje, niewiele się między sobą różniące) bajkowe postaci (jedna z nich, widoczna na pudełku, przypomina nieco - niewątpliwie celowo - bohatera Toy Story). Mimo, że produkcja jest przeznaczona dla dzieci, nie można powiedzieć, by była ona łatwa - czasem naprawdę trzeba się natrudzić, aby zająć czołowe miejsce w wyścigu.

Odjazdowy Rajd (zauważyliście, że tytuł trąci nieco pleonazmem?) w żadnym razie zły nie jest - gra się przyjemnie, plansze są ciekawe, a postaci zabawne - jest tu wszystko, czego bym oczekiwał od takiej produkcji. Nawet więcej, można by powiedzieć - spójrzcie na minimalne wymagania sprzętowe. Nie wiem, czy grę rzeczywiście da się odpalić na tak archaicznym sprzęcie, ale jeśli tak - jest to jej wielki plus.

Niemniej zakup Odjazdowego Rajdu w ogóle się nie opłaca. Niemal identyczną grę można przecież nabyć za mniej niż połowę pieniędzy, które trzeba wydać na ową „nowość".

Gra wyraźnie nie polubiła mojej karty graficznej – na tym obrazku widzicie jeden z rozlicznych błędów wyświetlania grafiki...

4

WYMAGANIA
Win 9x/00/Me
Procesor: 166 MHz
RAM: 32 MB
Akcelerator: 4 MB

Producent: Revistronic
Dystrybutor: CD-PROJEKT

⊕ wymagania sprzętowe
⊕ w sumie przyjemna zręcznościówka

⊖ czy ktoś nas nie robi w balona?...
⊖ poziom trudności (dla najmłodszych)
⊖ cena

GRYWALNOŚĆ 2
VIDEO 4
AUDIO 5

http://www.revistronic.com/

Cieszy się żaba, gdy ulewa chlupie i z każdej trawki kropla wody kapie.
Cieszy się kanar aż do bólu w (_!_), gdy siwą babcię bez biletu złapie.
Cieszy się poseł przy nowej ustawie, bo jest okazja, by wyciągnąć łapę.
Cieszy się młodzian, gdy dopadnie w trawie dziewczynę piękną (lub choć jej atrapę).
Cieszy się żeglarz, gdy port widzi w dali, a suche gardło piecze, drze i boli.
Cieszy się kelner, kiedy tłok na sali, a gość nadziany woła: „Szefie, stolik!".
Cieszy się złodziej, gdy drzwi otwiera i do mieszkania wchodzi na pasówkę.
Ale najbardziej cieszy się Generał, kiedy dostanie dobrą przygodówkę!

No i howgh!

El General Magnifico

GATUNEK: **PRZYGODOWA**

Runaway

A Road Adventure

Jak to się mówi, życie bije jak źródło i najczęściej nas po głowie. Wśród niesionych przez nie niespodzianek jedne są nieprzyjemne, inne moralnie obojętne, jak by je pewnie określił unieśmiertelniony przez Boya-Żeleńskiego ojciec Pirożyński. (Swoją drogą, godzi się zauważyć, że najpewniejszą drogą osiągnięcia nieśmiertelności jest wkurzenie wybitnego publicysty. O zacnym ojcu Pirożyńskim nikt byłby dziś nie słyszał, gdyby rozprawką nie rozjuszył Boya.) Są wreszcie takie, które sprawiają, że codziennie przystępuję do porannej gimnastyki (trzy minuty intensywnego mrugania powiekami przeplatanego ruszaniem uszami) z entuzjazmem i radością.

Do niemiłych wydarzeń należy - na przykład - wezwanie do urzędu skarbowego (co prawda, można zmienić kategorię wydarzenia, zabierając tam ze sobą obrzyna i wiązkę granatów. Wtedy niemiła - skądinąd - wizyta może się przekształcić w niezłą zabawę). Moralnie obojętne wydarzenia to, powiedzmy, wieść, że nasz prezes (premier, prezydent, naczelny wódz lub ktokolwiek z Ważnych i Nadętych) powił sześcioraczki.

I wreszcie wydarzenia ze wszech miar miłe: wygrana w totka, nagły zgon wuja, po którym dziedziczymy (choć to akurat wydarzenie może zmienić kategorię, gdy dostaniemy wezwanie do urzędu skarbowego, ale i na to jest sposób... patrz wyżej!) albo...

NIESPODZIEWANA PREMIERA NOWEJ, DOBREJ I ZAJMUJĄCEJ GRY KOMPUTEROWEJ! Dodajmy - gry, której droga na ekrany naszych monitorów była nader zawikłana (zobacz zapowiedź w CDA 03/2003).

Run away, Brian!

Od niespodzianki (którą jest wybiegająca na ulicę wprost pod koła samochodu głównego bohatera brunetka) zaczyna się gra RUNAWAY.

Doskonała przygodówka!

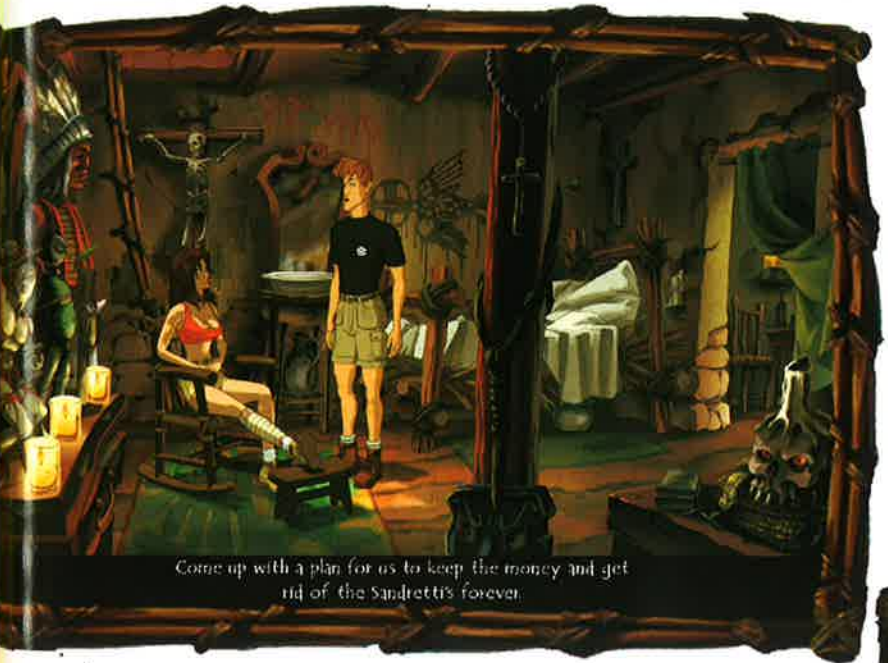
Jej bohaterem jest młody nowojorczyk, Brian, który właśnie wyrusza do Kalifornii, gdzie na Uniwersytecie Berkeley chce podjąć studia doktoranckie u profesora Silvy (ciekawe, nie znam...). Zaraz po wyjeździe z domku zostaje wplątany w nieprawdopodobną przygodę. Będzie świadkiem i uczestnikiem niezwykłych wydarzeń w Nowym Jorku, a gdzie indziej ratował czarnowłosą piękność - i trafi do Muzeum Sztuki Pierwszych Mieszkańców Ameryki (nie mam tu na myśli Ojców Założycieli, bo amerykańscy purytanie ze sztuk uwielbiali jedynie sztukę mięsa, i tak im zostało), na pustynię Mojave, do sanktuarium plemienia Hopi (nie mylić z Happy), ożywiał miasteczko pionierów, poznawał komputerową maniaczkę, a szalony rastafiarianin da mu takiego skręta, że Brian dostanie amoku... Ufff, skończmy tę wyliczankę – oddechu mi brak, a do końca i tak daleko...

Autor wyjaśnia powody zachwyconego ślinotoku

Gra jako żywo przypomina stare dobre przygodówki ze starych dobrych czasów. Bohatera oglądamy w całej okazałości (nie! Nie AŻ TAK całej!), ale zmiennością ujęć, animowanych przerywników i interesującym sposobem kadrowania gra mogłaby rywalizować z niejednym, dobrze zrealizowanym filmem. Widać w tym nowe podejście do dawnego tematu, ponieważ przygodówki ze „starych dobrych czasów" były jednak dość monotonne; moją ulubioną grę Indiana Jones and Fate of Atlantis gracz prawie cały czas oglądał z jednej perspektywy i w jednym ujęciu, a zbliżeń twarzy głównego bohatera w zasadzie nie było. RUNAWAY zrealizowano tak, jakby autorom zaglądał przez ramię jakiś niezły filmowiec, który stale doradzał, jak nie znudzić widza.

Sama grafika gry jaka jest, każdy widzi. Znaczy - znakomita. Widać, że rysownicy uczyli się w starej dobrej szkole komiksu i to w szkole francuskiej. Komiksy francuskie do amerykańskich mają się tak jak szpada do prymitywnej pałki. (Kultura USraju przejawia się najpełniej w jogurtach.) Grę zrobili Latynosi (prawdopodobnie za skandynawskie pieniądze), co zresztą widać (a głównie słychać).

Rysownicy zdecydowali się na uwielbianą przeze mnie konwencję realistycznie zwariowaną (niniejszym dementuję rozsiewane przez moich wielbicieli pogłoski, że miałem wpływ na wygląd gry). Postacie są zresztą niesamowicie soczyste (popatrzcie tylko na mięśniaka Oskara, pełniącego z własnej inicjatywy rolę odźwiernego u miejscowej kabalarki). Krajobrazy – osobliwie arizońskiej pustyni – są jak wycięte z komiksu Morrisa (który ilustrował przygody Lucky Luke'a). Wszystko jest piękne, choć nie przesłodzone. Grafikom, duże ciacho!



Autor recenzji niedwuznacznie

kaja się za to, iż niegdyś nie odpowiedział czytelnikowi na list...

Oddzielne brawa należą się twórcom za muzykę. Godzi się od razu zauważyć, że niemal wszystkie aktualnie robione gry mają muzykę dużo lepszą od tej, jaką słyszeliśmy w grach komputerowych za „starych dobrych czasów", a to z tej przyczyny, że dziś nieporównanie większe są możliwości sprzętu audio. Dość dawno temu jeden z bardziej inteligentnych czytelników, podpisujący się ksywą Kot Behemot (ba! Ja też kocham „Mistrza i Małgorzatę", choć mizantropa Bułhakowa jakbym kochał mniej), zwrócił mi uwagę na fakt, że nie da się ustalić jednolitych kryteriów oceny gier, jako że nieustannie zmieniają się „warunki środowiskowe". Prawda to, choć może nie do końca. Motywy muzyczne z Monkey Island i dziś zachwycają klimatem, a robiona jako film czarno-biały „Casablanca" wyciska (nie wiedzieć czemu!) hektolitry łez na każdym seansie. Są stare filmy, gry, książki, które mają „coś" i są podobne im gry, filmy, książki, które tego „czegoś" nie mają. Zatem, mój Behemocie, sytuacja nie jest tak beznadziejna, jak mogłoby się wydawać, choć zdefiniować tego „czegoś", co wyróżnia sztukę od rzemiosła, oczywiście się nie da.

Ilustracja muzyczna do gry RUNAWAY niewątpliwie ma to „coś", bo zapada w ucho jak

EGM poleca

Jeżeli spodobała ci się gra RUNAWAY, spróbuj sięgnąć po gry do niej podobne.

Discworld Noir: Doskonała gra przygodowa utrzymana w stylu czarnego kryminału według scenariusza Terry'ego Pratchetta. Bardzo dobra grafika, niezmiernie ciekawie poprowadzona intryga, kilkadziesiąt godzin grania przy dźwiękach znakomicie opracowanej, oryginalnej muzyki doskonale zlewającej się z akcją, jakby pisanej przez Scotta Joplina. W trakcie gry będziesz zwiedzał salony najlepszego towarzystwa Ankh Morpork, zanurzysz się w najgorsze speluny, odwiedzisz niewidzialny Uniwersytet, przy okazji staniesz się wilkołakiem, poznasz trolla, który jest szefem świata zbrodni i wielu innych fascynujących ludzi [i nie tylko]. Na koniec zaś będziesz miał okazję do bogobójstwa w stylu godnym Leonarda. Grę być może niełatwo ci będzie odszukać, ale wysiłek – wierzaj mi! – opłaci się sowicie. Uwaga: nie została spacyfiko... przepraszam, spolonizowana, więc polecam ją tylko nieźle znającym angolski.

Toonstruck: Bardzo dobra gra przygodowa, w której będziesz mógł śledzić przygody Christophera Lloyda w świecie komiksów [grę zainspirował po części bardzo dobry film „Kto wrobił Królika Rogera", tyle że mamy w niej do czynienia z sytuacją odwrotną – bohater z naszego świata zostaje przeniesiony do świata komiksowych postaci]. Zwariowana akcja [choć oczywiście jak u Hamleta, w tym szaleństwie jest metoda], przedni humor, mocno „stuknięta grafika", jednym słowem wszystko to, co tygrysy lubią najbardziej. Gra była dostępna w Polsce przed kilkoma laty i to w wersji oryginalnej. Sporo mnie wówczas kosztowała, choć nie żałuję ani jednej wydanej na nią złotówki. Będziecie mieli kłopoty z jej zdobyciem, ale gotów jestem się założyć, że nie pożałujecie trudu. Jak wyżej – bez biegłej znajomości języka Cykszpira, ani rusz!

Monkey Island: - i wszystko jasne! Wdzięk urok i szyk. Niepowstrzymane wybuchy wesołości i ryzyko koniecznej wizyty u chirurga celem zaszycia pękniętej ze śmiechu przepony. Wypadek śmierci przy komputerze spowodowanej zadławieniem się połkniętą podczas ataku śmiechu sztuczną szczęką. Pozew sądowy pracownika firmy pogrzebowej, który po zagraniu w MI stracił pracę, bo gdy podczas ceremonii przypominał sobie niektóre fragmenty gry... W którąkolwiek część Monkey Island - grasz na własne ryzyko! Po ukończeniu tej gry świat nigdy już nie będzie dla ciebie taki sam!

żaba w głąb stawu, i długo w nim pozostaje. Doskonała jest też reszta oprawy dźwiękowej - głosy bohaterów negatywnych obudziłyby ciarki na skórze Frankensteina, potężny Oskar ma głos jak miś Yogi, a sprytna jak koniec bata Suhsi mówi slangiem hakerów. Bardzo to wszystko ujmujące - lubię, jak się mnie (jako gracza) poważnie traktuje.

Autor recenzji przechodzi do żmudnego przeglądu szczegółów...
Gra należy do takich, które stawiają przed graczem nie lada wyzwania intelektualne.

Sprostanie im wszystkim nie jest łatwe – trzeba się wykazać nie lada pomysłowością i spostrzegawczością. W kilku miejscach natkniesz się na całkiem przyjemne zadanka logiczne z obowiązkowym w licznych przygodówkach problemem dwu miar wody (jak odmierzyć np. 7 litrów bimbru, mając tylko naczynia 9- i 4-litrowe. To tylko przykład, liczb nie wziąłem z gry i nie wiem, czy to akurat zadanie jest rozwiązywalne).

Z innych przyjemnostek należy wymienić konieczność zagrania kosmitom „Gwiezdnego Motywu", składającego się z pięciu nut (ukłon w stronę Spielberga, choć motyw brzmi nieco inaczej niż u niego). Mamy do dyspozycji nut siedem i zagrawszy dowolną kombinację, zostajemy poinformowani, ile nut trafiliśmy i ile zagraliśmy w odpowiedniej kolejności. W sumie jest to nieco poszerzona zabawa w MasterMinda - i można się z nią uporać w rozsądnym czasie, ale rzecz nie należy do banalnych. (O dziwo, niedawno z podobnym problemem zetknąłem się, grając w Thorgala. Czyżby twórcom zaczynało brakować konceptu? No, ale satysfakcja w obu przypadkach była jednakowa.)

Jedna rzecz może się niektórym wydać irytująca – jest nią konieczność gry „jak po sznurku", czyli tak, jak to przewidzieli twórcy scenariusza. Mimo że niektóre rzeczy możesz czasami zrobić wcześniej, czasami później, sytuacje rozwiązujesz tylko w jeden sposób i nie zawsze najbardziej logiczny. W pewnej chwili nasz bohater stanie przed drzwiami, które zabito deskami. Ma w ręku pogrzebacz, czyli dość solidny kawał żelastwa. Niestety, autorzy scenariusza nie przewidzieli możliwości otwarcia drzwi przez wyłamanie desek pogrzebaczem, bo ten ma posłużyć do czegoś zupełnie innego. Z drugiej strony, to w końcu ich zbójeckie prawo...

Gra jako żywo przypomina mi stare dobre przygodówki ze starych dobrych czasów, ale zmiennością ujęć, animowanych przerywników i interesującym sposobem kadrowania mogłaby rywalizować z niejednym, dobrze zrealizowanym filmem.

Teraz, aby zrobić na czytelnikach wrażenie, przytoczę kilka liczb: 100, 30, 24, 1024, 768 - i wasz szczęśliwy numerek, 16...
Objaśnię te liczby, by nie zostać posądzonym o robienie sobie „eggsów". Gra ma ponad 100 lokacji, na których natkniemy się na 30 postaci, które wezmą udział w naszej grze. Twórcy gry postarali się, aby nasze ucho pieściły 24 oryginalne melodie, z jedną bardzo ciekawą pod koniec. 1024 x 768 to rozdzielczość gry i animacji w 16-tobitowej palecie barw.

Ciekawe, że twórcy zastosowali podobny chwyt, jaki w filmie umieścili bracia „Łoczałski". Po spokojnym obejrzeniu końcowej animacji i prześledzeniu pozycji Credits cierpliwy gracz zobaczy jeszcze ostateczną animację i najostatecznejsze zakończenie wskazujące, że Brian ma nieco więcej zdrowego rozsądku, niż przypuszczaliśmy.

Gra, jak wszystkie dobre, ma możliwość zapisu w dowolnym miejscu i oczywiście opcję wyświetlania napisów. Kolejną jej zaletą jest bardzo prosty, niemal intuicyjny interfejs. Mimo to nie wszyscy gracze będą się mogli nią nasycić, wymaga bowiem znajomości lenglydżu wykraczającej nieco poza tę, jaką wobec zagranicznych reporterów w Brukseli zaprezentował nasz niezrównany Leszek Biały, a Niemały... ale podobno firma Cenega szykuje już polonizację (oby im się udało!).

Wszystkie te zachwyty mogłyby wywołać wrażenie, że gra nie ma wad. Owszem, ma - choć niezbyt uciążliwe. Jedną z nich jest konieczność niezwykle starannego przeszukiwania każdej lokacji, potrzebne bowiem do gry albo mające jakieś znaczenie dla jej rozwoju przedmioty niczym się nie wyróżniają - i często można je przegapić. Drugą z wad jest dekadencka (dekadent – człowiek, któremu zostało tylko dziesięć zębów – dowcip dla tych 3% czytelników CDA, którzy choć odrobinkę liznęli np. łaciny czy greki) skłonność twórców gry do zachwytu nad własnymi animacjami, która zmusza gracza do oglądania ich i oglądania (a niekiedy - aczkolwiek są bardzo efektowne – chciałoby się mieć możliwość rozpoczęcia gry!) ad mortem defecata (*). Wady nie są za wielkie, ale są. Dlatego nie ma oceny 10/10 – a jest 9.

(*) informacja dla pozostałych 97% czytelników: mort – śmierć, defecatio – hm... wypróżniać się, że tak elegancko powiem

9

WYMAGANIA
Win: 9x/Me/00/XP
Procesor: P200 MHz
RAM: 64 MB
Akcelerator: nie

Producent: Pendulo Studios
Dystrybutor: Cenega

⊕ grafika
⊕ montaż
⊕ grywalność
⊕ interfejs

⊖ liniowa fabuła
⊖ nie można przerwać animacji
⊖ póki co wymaga dobrej znajomości angielskiego

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 9
AUDIO 9

www.runaway-game.com

Runaway

Doskonała przygodówka!

Next Generation Tennis 2003

■ Qn`ik

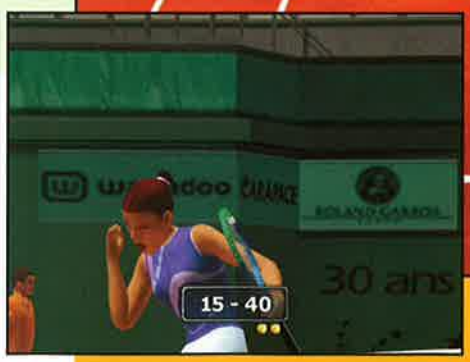
Ach, ta dzisiejsza młodzież! Jeśli ona lubi takie śmieci, jak Next Generation Tennis (czyli - było nie było - „tenis nowego pokolenia"), naprawdę nie wróżę temu światu zbyt długiej egzystencji.

Tenis to piękna stateczna dyscyplina sportu. Niegdyś przeznaczona tylko dla elit (teraz zastąpił ją golf), jest coraz bardziej popularna - korty tenisowe ma właściwie każde większe miasto, a wypożyczenie dobrego sprzętu na 2-3 godziny niczyjej kieszeni nie powinno opróżnić. Jednak o ile w rzeczywistości tenis jest bardzo przyjemną dyscypliną sportu, już granie w jego symulację wcale takie być nie musi.

Tenis jam

Stąd też wszystko dzisiaj należy uatrakcyjniać. Show business, czyli pióra w dupie i cekiny na twarzy, jak to mawia pewien siedzący nieopodal mnie cynik. Oberwało się zatem i tenisowi - o ile można było tę dyscyplinę uatrakcyjnić w sposób ciekawy i subtelny, jak to miało miejsce choćby w Virtua Tennisie, to francuska firma Carapace postawiła na coś innego. Totalny brak realizmu, logiki, tanie efekty i klimat niczym z nieudanego i przećpanego automatu - oto obraz Next Generation Tennis 2003.

Grafika na obrazkach wygląda znacznie lepiej niż w rzeczywistości, niestety.



Tenis schodzi na żaby

W sumie to grę tę potraktowałbym jak niesmaczny żart, żałosną próbę zaistnienia młodych i zapalonych, ale całkiem pozbawionych talentu programistów, gdyby nie jedno - bijące w oczy logo: Roland Garros. Ów prestiżowy francuski turniej tenisowy doczekał się jak do tej pory czterech odsłon - po kolei: w 1999, 2000, 2001 i 2002 roku. Każda z nich prezentowała kolejne szczeble tenisowej ewolucji - powoli, ale wszystko pięło się w górę - i grafika była coraz lepsza, na grywalność też nie można było narzekać... Nic dziwnego, że gdy tylko usłyszałem, iż w redakcji jest gra z logo Roland Garros i numerem 2003, chciałem ją mieć dla siebie. Moja pazerność została ukarana.

Ding, szast, bang!

Jeśli chcecie wiedzieć, jak wygląda mecz w NGT2003, przypomnijcie sobie jakąś transmisję tenisa w telewizji, po czym... natychmiastowo wypiszcie ją z pamięci. Zastąpcie ją obrazem najbardziej tandetnego widowiska - plastikowych ludzików odbijających kauczukową piłkę, a wszystko to przy akompaniamencie braw publiczności z brzydkiej, pomalowanej „plakatówkami" tektury. Jedyne, co nie prezentuje się tutaj skrajnie źle, to dźwięki i odgłosy. Nie są niczym odkrywczym, brakuje im głębi - ale przynajmniej piłka odbijająca się od kortu nie wydaje dzikich dżingli, a głos wydobywający się z głośników nawet jest podobny do tego, który można usłyszeć na prawdziwych kortach.

Ogólna marność grafiki wcale jednak nie zapowiada się w opcjach - wręcz przeciwnie, można tu ustawić nawet anisotropic filtering, pełnoekranowy antialiasing (działający chyba jednak tylko na GeForce 4 - mój redakcyjny Radeon 8500 już sobie z tym nie poradził). Uruchomienie tego wszystkiego zupełnie grze nie pomaga - wydaje się wręcz, że ktoś zapomniał dodać postaciom tekstury. Jedyne, czego nie mogę się przyczepić, to zachowanie się siatki po tym, jak uderzy w nią piłka. Ale to nie jest efekt, który mógłby znacząco podwyższyć ocenę tytułu.

Jakieś plusy?

Na upartego - w grze są kobiety. Co prawda, tylko cztery, ale zawsze to jakaś odmiana po (skądinąd znakomitym) Tennis Master Series 2003. Poza tym - nazwiska są autentyczne, stąd mamy tu możliwość pograniа np. Maratem Safinem... Jednak przez to, że postaci jest tak niewiele, wszelkie turnieje i mistrzostwa nie mają większego sensu - bo kończą się po kilku meczach. Zresztą - sam nie wiem, czy to ja się aż tak wprawiłem w grze w tenisa na kompie, czy po prostu Next Generation Tennis 2003 jest aż tak trywialne - w każdym razie po pół godzinie gry bezproblemowo wygrywałem już na najwyższym poziomie trudności.

Gdyby to był jedyny tenis na PC, sugerowałbym zaciśnięcie zębów i granie. Ale że jest ich wiele - w tym niektóre naprawdę znakomite - polecam trzymać się od NGT2003 z daleka.

3

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 500 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Carapace
Dystrybutor: Wanadoo Edition

⊕ te kilka prawdziwych nazwisk?!

⊖ grafika
⊖ prędkość gry
⊖ ogólna beznadzieja

GRYWALNOŚĆ 2
VIDEO 5
AUDIO 6

www.carapace.fr

GATUNEK: FPS/SIM

Aquanox REVELATION

FPS pod wodą? Może niezupełnie, bo czasami trzeba tu trochę pomyśleć, poza tym podział na misje i duża dawka fabuły sugerują raczej symulator, ale to jednak tylko drobna sugestia. Bo co to za symulator, do którego zalecanym kontrolerem jest myszka i W/S/A/D?

Alior

Pierwsza gra z cyklu, Archimedean Dynasty, wymagała joya i na dobrą sprawę była bardziej „symulacyjna" od TIE Fightera. Oczywiście i tak w każdej misji trzeba było walczyć, ale prócz tego zdobywało się kasę, kupowało statki, a także broń i gadżety do nich. Można było nawet popróbować handlu, bo w różnych miejscach Aqua (jak się nazywa Ziemię po paru wojnach i zejściu ludzi na dna oceanów) były różne ceny. I jeszcze jedna sprawa - wiele statków miało wieżyczki strzelnicze, na które nie tylko ładowało się dowolnie przez siebie wybrane guny, ale także programy, wg których miały one działać, np. zajmować się torpedami czy atakować wybrany przez nas cel. Pełny wypas!

Stare czasy

Druga część cyklu, czyli pierwsze Aquanox, była wprawdzie ładniejsza graficznie, ale to akurat nie było trudne. Od premiery Archimedean Dynasty trochę dni minęło i w tym czasie rozpowszechniły się akceleratory, których AD nie używało (choć i tak wyglądało super!). Oba miały także tego samego głównego bohatera, ale po idiotycznej kradzieży własnego Succubusa mister Flynt i tak musiał zaczynać od nowa. Co jednak wywoływało niemały szok, to zmiana zasad - gra okazała się strzelanką!

W dodatku aby nikogo nie zmuszać do myślenia, wywalono także jakiekolwiek możliwości handlu (wszędzie takie same ceny) oraz bardziej zaawansowanego zarządzania własnym statkiem (pa, pa - wieżyczki strzelnicze...). Tym niemniej, jeśli tylko przeszło się nad tą zmianą do porządku dziennego, okazywała się ona strzelanką całkiem niezłą. I to nie tylko ze względu na widowiskowość - choć nie da się ukryć, że dziesiątki różnej wielkości statków walczące ze sobą w wodzie robiły niesamowite wrażenie. Efekty broni powodowały szczękoopad i oczowytrzeszcz już przy walce jeden na jeden, a podczas wielkich bitew biły na głowę nawet atak na Gwiazdę Śmierci! Z fabułą było już wprawdzie nieco gorzej, ale kto by się tym zbytnio przejmował w ogniu walki...

Nowe czasy

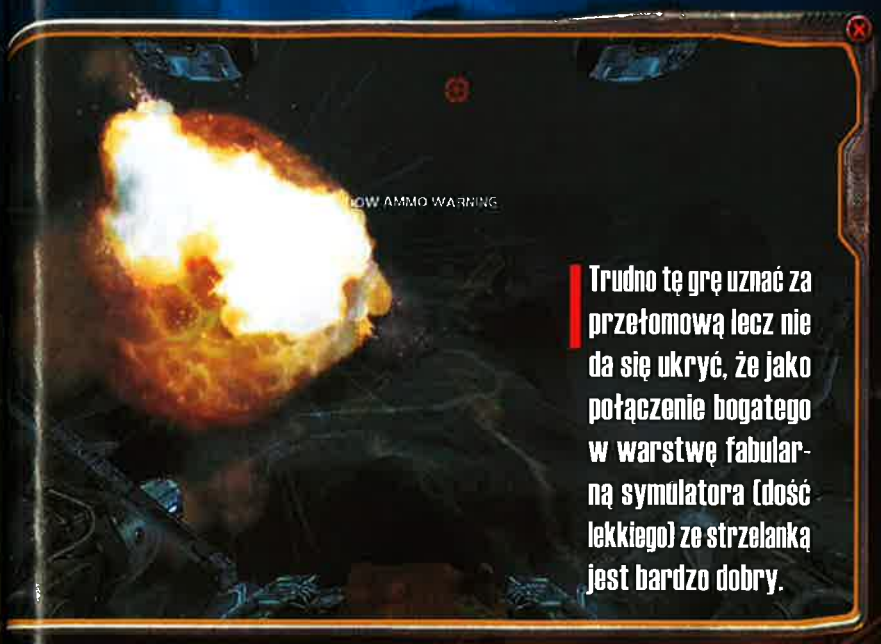
Kontynuacja Aquanoksa zbyt wiele wspólnego z poprzednikiem nie ma. Świat to wprawdzie nadal ta sama i niezbyt przyjazna Aqua, ale za to dostajemy nowego bohatera (żółtodzioba i naiwniaka - co się zowie!). Co jednak ciekawe, gra zaczyna się dokładnie w tym samym roku, co drugie przygody Flynta, nie powinno więc dziwić, że weterani spotkają całkiem sporo starych znajomych, łącznie z nowym właścicielem Succubusa. Jednak bez obaw - odnośniki do przeszłości są wprawdzie dość częste, ale znajomość wcześniejszych (czy też równoległych) dziejów Aqua niezbędna do niczego nie jest. Mamy tu bowiem zupełnie oryginalną i nową historię (przynajmniej na początku, bo potem „nieco" się one ze sobą łączą, ale to dopiero potem) - do jej zrozumienia w zupełności wystarczą informacje podawane w trakcie gry (nawet jeśli chodzi o elementy „łączne").

Zaczyna się ona (historia), gdy młody Drake po śmierci babki (wcześniej stracił rodziców i resztę rodziny) i bankructwie firmy postanowił, na ostatnim podwodnym transportowcu, zwiedzić świat. Za długo się go jednak nie na zwiedzał, bo bardzo szybko dał się nabrać na fałszywe SOS, a to okazało się pułapką pirata. Z niej udało się mu (a właściwie nam, bo jest to pierwsza misja gry)

Fabuła należy do jednej z lepszych w grach w ogóle, zaś jak na strzelankę jest wręcz fenomenalna!

Aquanox 2

20 000 mil podwodnego strzelania!



Trudno tę grę uznać za przełomową lecz nie da się ukryć, że jako połączenie bogatego w warstwę fabularną symulatora (dość lekkiego) ze strzelanką jest bardzo dobry.

Podwodne wybuchy rodem z kosmicznej naparzanki!

wprawdzie wydostać, ale za to w tym czasie na „jego" transportowcu zadomowiło się kilku innych osobników (i osobniczek), dzięki czemu samotna i bezcelowa dotychczas wycieczka zmieniła się w celowe słuchanie rozkazów nowych „towarzyszy".

W taki sposób zaczyna się nasze życie jako najemnika tułającego się po Aqua w poszukiwaniu zarobku. Oczywiście prócz zarobku czeka na nas także tajemnica do rozwikłania i uratowanie świata, ale o tym nie mamy na początku najmniejszego pojęcia. No, można niby coś niecoś podejrzewać po filmiku wprowadzającym – opowiada on o naszym dalekim przodku i odkrytym przez niego organizmie odpornym na wszelkie próby zniszczenia - ale zanim ten wątek zostanie rozwinięty, pod wodą będziemy musieli pokonać jeszcze sporo mil.

Złe miłego początki

Zaś by je pokonać, trzeba się najpierw uporać z paroma problemami. A w zasadzie jednym, ale za to całkiem poważnym, bo potrafi doprowadzić do bardzo poważnego stanu zniechęcenia. Chodzi o sterowanie - standardowo gra wykorzystuje myszkę i klawiaturę, takie są także zalecenia twórców. I wszystko byłoby pięknie - w końcu dwójka to także przede wszystkim strzelanka, choć w porównaniu do jedynki bardziej rozbudowana - gdyby nie problemy z myszką. Nie wiedzieć czemu, ze standardowymi ustawieniami gra była w zasadzie niegrywalna! Trafienie wroga graniczyło z cudem, a o płynności ruchu można było zapomnieć. Aby nie było - dokładnie ten sam komputer, w odstępie paru minut nie miał najmniejszych problemów z myszką w Enemy Territory, więc problem nie leżał w sprzęcie... Zaczęły się boje z konfiguracją – i by nikogo nie trzymać w niepewności, dodam od razu, że zakończone sukcesem.

Boje ze sterowaniem

Problem ze sterowaniem w dwójce leży najpewniej w chęci zadowolenia zarówno miłośników strzelanek, jak i symulatorów. Są to oczywiście dwa różne i trudne do pogodzenia światy, co gorsza - standardowo gra startuje na ustawieniach dostosowanych dla bardziej zaawansowanych podwodniaków, które nijak sensownie nie działają na połączonych ze sobą: myszce i klawiaturze! Na joyu jest wprawdzie super, ale skoro zaleca się myszkę... Wystarczyło jednak wyłączyć dodającą realizmu bezwładność oraz ustawić w celowaniu pomoc na maksa, by po problemach tych nie było śladu!

Wprawdzie można to uznać za nieco zbyt spore uproszczenie sobie życia, ale od tego, by zabawa ciągle jeszcze sprawiała nam przyjemność, są poziomy trudności (można je zmieniać choćby i przed każdą misją). Poza tym automatyczne celowanie nie działa w przypadku wieżyczek oraz snajperki, a to w zupełności wystarczy, aby nawet z takim ułatwieniem mieć pełne ręce roboty – w ogóle różnica polega na tym, że z nimi ma się znacznie większą frajdę.

Drake a reszta świata

Za frajdę odpowiada zresztą nie tylko samo rozwalanie kolejnych wrogów. Postarano się też o to, by wybuchom lodzi nadać "sens". Kolejne misje, w których bierzemy udział, są ze sobą bardzo sensownie powiązane. Sama fabuła należy zaś do jednej z lepszych w grach w ogóle, zaś jak na strzelankę jest wręcz fenomenalna! Można by się wprawdzie nieco przyczepić do ilości tekstu, którego wypadałoby wysłuchać (bo wszystkie kwestie są tu nie tylko pisane, ale i bardzo fachowo mówione - zresztą do dźwięku jeszcze dojdziemy), niekiedy więcej czasu zajmują przygotowania niż sama misja, ale jak dla mnie, nie jest to w żadnym razie wada gry.

Postacie, z którymi przychodzi nam dyskutować, zostały bowiem bardzo fajnie nakreślone, i mają własne charaktery - bez problemu mogłyby występować w dowolnej przygodówce czy RPG-u, bo o brak "wymiarów" czy papierowość posądzić ich się, nawet przy bardzo dużej dozie czepialstwa, nie da. Wszystkie te konwersacje, w jakich bierzemy udział brzmią szalenie naturalnie. A że osoby użyczające głosu to, jak można wnioskować z efektu końcowego, stuprocentowi profesjonaliści - nie raz i nie dwa rozmowy pomiędzy misjami były ciekawsze niż same misje! I to wcale nie dlatego, że są one tu nudne - to rozmowy są tak dobre!

Jak Drake w wodzie

Nie uruchamia się jednak strzelanki po to, by posłuchać dialogów. Zresztą o tym akurat twórcy doskonale wiedzieli. Jeśli ktoś nie chce ich słuchać, można je spokojnie przerwać i zamiast zastanawiać się nad powoda-

mi, ruszać od razu do akcji. Tej jest zaś w grze multum i to całkiem zróżnicowanej - eskortowanie statków, przenikanie do baz, rozwalanie obrony naziemnej (a właściwie dennej), ochrona baz, przechwytywanie, szukanie... jest nawet włamywanie się łodzią podwodną do muzeum czy rozbrajanie pułapek w opuszczonej bazie pirackiej.

I wszystko byłoby super, gdyby nie zbyt długi (niekiedy) czas trwania misji – i to najczęściej tych, w których można na końcu bardzo szybko zginąć. Podczas misji save'ów się bowiem nie zrobi, a nic tak nie frustruje, jak np. wpadnięcie na pułapkę laserową (kończy się to natychmiastową śmiercią) po dziesięciu czy piętnastu minutach walki i przedzieraniu się przez inne pułapki. Ma się wtedy ochotę wyć... Niby są owe poziomy trudności, ale na pułapki to akurat nie pomaga.

Poza tym pewnym problemem jest nierówny poziom trudności poszczególnych misji - są takie, które przechodzi się niemal z zamkniętymi oczami w minutę czy dwie, a są i takie (na tym samym poziomie trudności, żeby nie było), w których trzeba ostro kombinować, nawet przez kilkadziesiąt minut. Bywa, że jest to dość irytujące, trudno przecież co chwila mieszać z poziomem trudności tak, by walka nieustannie sprawiała równie wielką satysfakcję, ale ta akurat przypadłość występuje niezbyt często.

Ryby głosu nie mają

Niekiedy zbyt nierówny poziom trudności oraz początkowe problemy ze sterowaniem to na szczęście wszystkie poważne błędy, jakie wyszły w testowaniu. Reszta, zwłaszcza oprawa graficzno-dźwiękowa, jest super! Tak ładnie jeszcze głębiny morskie nie wyglądały. Można by się oczywiście przyczepić do jasności toni morskiej na głębokości paru kilometrów czy do występującego w niej planktonu (tak się ta opcja nazywa w menu), ale jeśli chodzi o wrażenia wizualne - jest świetnie. Jedyne problemy pojawiły się dopiero podczas misji z ochraniam podwodnego buggy, które bez problemu przenikało przez denną roślinność, na ogólne wrażenia z gry wpływa to minimalnie.

Także wygląd statków czy efekty działania broni budzą ciepłe uczucia. Wprawdzie już poprzednia część była pod tym względem doskonała, ale twórcy nie spoczęli na laurach, dzięki czemu - mimo bodaj dwóch lat oddzielających te tytuły - engine nie stał w miejscu i dwójce także niczego nie brakuje. No, na upartego można by się czepić anemicznie wyglądających śladów zostawianych przez pędniki, ale ja tam uparty nie jestem.

Co do dźwięku... o perfekcyjnej wręcz jakości rozmów już pisałem, więc teraz wypada napisać parę słów o broniach i muzyce. Tyle tylko, że za bardzo nie ma o czym - i jedno, i drugie stoi na wysokim poziomie. Strzały z broni to strzały z broni, a nie - za przeproszeniem - puszczanie bąków pod wodą, bardzo dobrze współgrają z animacją i w ogóle... aż chce się ich non stop używać. Muza także perfekcyjnie pasuje do klimatu gry, w dodatku reaguje na to, co dzieje się dookoła - co innego w czasie walki, co innego, gdy oczekujemy na nieznane.

Sumując sumy...

Mimo że Aquanox 2: Revelations trudno uznać za grę przełomową, nie da się ukryć, że jako połączenie bogatego w warstwę fabularną symulatora (dość lekkiego) ze strzelanką jest bardzo dobry. Tym niemniej nie da się także nie zauważyć, że nie raz i nie dwa można się doń - za nierówny poziom trudności misji i możliwość spania z rybkami już po jednym błędzie pod koniec -nastominutowej misji - zrazić. Ale dość szybko chce się do niej wrócić - by poznać dalsze losy Drake'a, odnaleźć tajemnicze Łzy Anioła i rozwalić wrogów. Sumując wszystkie za i przeciw - większość przemawia za.

PS. O multi nic nie było, bo... go nie ma, co również na uśrednienie do 7 wpłynęło. Jest tylko Instant Action, ale że to i tak misje z kampanii, więc nie ma nawet o czym pisać.

Flynt vs. Drake albo Aquanox vs. Aquanox 2

Imię głównego bohatera:	Emerald Flynt	William Drake
Przydomek:	Dead Eye	na początku brak, później Crimson
Status na początku gry:	powszechnie znany bohater wojen z Biontami,	samotna pozostałość po upadłej firmie
Gafa na początku przygody:	utrata własnego statku - w porcie!	utrata frachtowca - na morzu (nie zamknął drzwi...)
Ulubiony napój:	Tsunami Booster	dope-a-cola
Znajomości:	jak na bohatera przystało - w całej Aqua!	jak na przegranego przystało - osoby, które „zaopiekowały się jego statkiem"
Rokowania na przyszłość:	bohaterem na topie już jest...	bohaterem będzie
Sposób zarabiania na życie:	ratowanie świata	raz jeszcze ratowanie świata - mój pierwszy raz ;)
Klasa z jaką to robią:	sam w sobie jest klasą!	wiele się musi nauczyć - na błędach, ale dość szybko

And the Winner Is: młody Flynt - w Archimedean Dynasty! Ech, gdyby tak połączyć AD z engine'em Revelations - byłaby rewelacja!

DVD

10/2003

7

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 750 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Massive Development
Dystrybutor: JoWooD Productions

- ładnie wygląda
- bardzo dobrze brzmi
- ma fajną fabułę
- zróżnicowane misje
- niektóre misje za długie
- nierówny poziom trudności

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 9
AUDIO 9

www.aquanox.de

Aquanox 2

20 000 mil podwodnego strzelania!

Gry JAVA NR 7928

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY, JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. +4860X600600:JVNE56F43):

Dużo więcej gier znajdziesz w serwisie: WapSter

Swat Sniper

Numer gry: **63F43**

Gra dostępna na telefony:
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 60
SIEMENS SERIA S

Shizuka

Numer gry: **62F43**

Gra dostępna na telefony:
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60
SIEMENS SERIA S

Dust n Dirt

Numer gry: **60F43**

Gra dostępna na telefony:
NOKIA SERIA 60

Tawerna

Numer gry: **50F43**

Gra dostępna na telefony:
NOKIA 6310i
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
SIEMENS SERIA M
SIEMENS SERIA S
MOTOROLA SERIA 7xx

Darts

Numer gry: **31F43**

Gra dostępna na telefony:
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60
MOTOROLA SERIA 7xx
SIEMENS SERIA C
SIEMENS SERIA M
SIEMENS SERIA S

NOKIA 3410: LITERAMI **"JVND"** NP. JVND10F43
NOKIA 6310i: LITERAMI **"JVNA"** NP. JVNA10F43
NOKIA SERIA 30: (3510i, 8910i, 3530, 3560 (95x64)): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"JVNE"** NP. JVNE10F43
NOKIA SERIA 40: (7210, 6610, 6800, 7250, 6100, 5100): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"JVNB"** NP. JVNB10F43
NOKIA SERIA 60: (7650, 3650): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"JVNS"** NP. JVNS10F43
MOTOROLA SERIA 7xx: (720i,722i): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"JVMT"** NP. JVMT10F43
SIEMENS SERIA C: (C55): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"JVSA"** NP. JVSA10F43
SIEMENS SERIA M: (M50, MT50): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"JVSB"** NP. JVSB10F43
SIEMENS SERIA S: (S55): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"JVSC"** NP. JVSC10F43

UWAGA!!!
MOTOROLA 720i MA ZA MAŁO PAMIĘCI, ABY POBRAĆ NOWĄ GRĘ TRZEBA USUNĄĆ „MOTO GP". JEŚLI SIĘ TEGO NIE ZROBI TO GRA SIĘ NIE ZAINSTALUJE!
MOTOROLA 722i MA WYŁĄCZONY ODBIÓR ZAKŁADEK SIECIOWYCH, ABY POBRAĆ GRĘ TRZEBA TO NAJPIERW WŁĄCZYĆ. JEŚLI SIĘ TEGO NIE ZROBI TO GRA NIE DOJDZIE! (WIADOMOŚCI/WIAD. PRZEGLĄDARKI/USTAWIENIA/USŁUGA/ZMIEŃ/ODBIÓR WSZYSTKICH)

Jackpot

Numer gry: **48F43**

Gra dostępna na telefony:
NOKIA 3410
NOKIA 6310i
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60
SIEMENS SERIA M
MOTOROLA SERIA 7xx

Warcaby

Numer gry: **10F43**

Gra dostępna na telefony:
NOKIA 3410
NOKIA 6310i
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60
SIEMENS SERIA C
SIEMENS SERIA M
SIEMENS SERIA S
MOTOROLA SERIA 7xx

Wielkie grafiki NR 7928

SIEMENS, ALCATEL, ERICSSON SIEMENS: C45, S45, SL45, ME45, MT50, C55, S55; ALCATEL: OT35I, OT35I, OT70; ERICSSON: T29, T39, T65, T68, T68i, R520, R600, T200, T300, T310

A946321F43

A629770F43

A612916F43

A854021F43

A641295F43

A811183F43

A620988F43

A802108F43

A854023F43

A662453F43

A671507F31

ERICSSON: ZAMIAST "A" WPISZ "EB", NP. EB651111F43
SIEMENS: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA, NP. A651111F43
ALCATEL: ZAMIAST "A" WPISZ "P", NP. P651111F43

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA, JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. +4860X600600:A651111F43).

SMS graficzny, wygaszacz ekranu NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON

SIEMENS: C45, S45, SL45, M45, ME45, S50, M50, MT50 NOKIA - SMS GRAFICZNY: 3395, 3410, 3510i, 3590, 5210, 5510, 6220, 6230, 6310i, 6510, 6590, 6610, 7210, 7650, 8210, 8250, 8850, 8890, 8910, 9210, WYGASZACZE: 3391, 3330, 3350, 3390, 3410, 3510, 3590, 5510; SAMSUNG: E800, E820, T100, S100; ERICSSON: T29, T39, T65, T68, T68i, R520, T200

L281319F43

L8511656F43

L858765F43

L619908F43

L832975F43

L614964F43

L619258F43

L605020F43

L581389F43

L568342F43

L866169F43

L866559F43

L532047F43

L569F43

L754502F43

L752214F43

L741033F43

L831885F43

L713202F43

L713018F43

L643916F43

L504534F43

L258036F43

L524950F43

L525681F43

L867171F43

L870681F43

L833912F43

L831350F43

L828018F43

L823006F43

L820718F43

L770064F43

L588878F43

L634530F43

L635138F31

L488771F43

L871561F43

L500628F43

L690023F43

L834642F43

L684805F43

L837557F43

L820870F43

L820692F43

L715557F43

L587811F43

L558244F43

L869491F43

L644396F43

L256972F43

L868510F43

L655527F43

L829770F43

L830121F43

L815827F43

L814971F43

L791646F43

L702222F43

L820705F43

L817378F43

L816032F43

L869459F43

L840514F43

L831291F43

SIEMENS: ZAMIAST "L" WPISZ "D", NP. D807355F43
NOKIA: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA NP. L807355F43
NOKIA WYGASZACZ: ZAMIAST "L" WPISZ "V" NP. V807355F43
ERICSSON: ZAMIAST "L" WPISZ "I", NP. I807355F43
SAMSUNG: ZAMIAST "L" WPISZ "Z", NP. Z807355F43

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA, JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. +4860X600600:L807355F43).

Dzwonki polifoniczne NR 7928

NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON

- 50 Cent, In Da Club - K808452F43
- Aerosmith, Dream on - K837641F43
- Alizee, Jen ai marre - K834270F43
- Avril Lavigne, Complicated - K740337F43
- Bajm, Nie Ma Wody Na Pustyni - K837624F43
- Beata Kozidrak, Rzeka marzeń - K867584F43
- Big Cyc, Świat według Kiepskich - K659874F43
- Blue Cafe, Do nieba - K834238F43
- Bomfunk MC's, Freestyler - K671713F43
- Coolio, Gangstas Paradise - K664800F43
- Craig David, Rise and Fall - K834842F43
- Elektryczne Gitary, Jestem z miasta - K867545F43
- Eminem, Sing For The Moment - K849119F43
- Ewelina Flinta, Goniąc za cieniem - K847892F43
- Film: Ghostbusters - K740533F43
- Film: Grek Zorba - K795239F43
- Film: Indiana Jones - K741412F43
- Film: Killer - K663475F43
- Film: Men In Black - K783099F43
- Film: Mission Impossible - K752942F43
- Film: Pink Panther - K657679F43
- Hymn Polski - K716612F43
- Hymn USA - K716663F43
- Hymn ZSRR - K664815F43
- Ich Troje, A wszystko to... - K658341F43
- Ich Troje, Kolne Grenzen - K795193F43
- Ich Troje, Pokaż swoją twarz - K834835F43
- In-Grid, In Tango - K834239F43
- Jan Wayne, Because the night - K834223F43
- Kankan - K841364F43
- Kate Ryan, Desenchantee - K795316F43
- Kate Ryan, Libertine - K834273F43
- Kelly Rowland, Dilemma - K774317F43
- Kobranocka, Kocham Cię Jak Irlandię - K671733F43
- Kreskówka, Shrek - K834268F43
- Kreskówka: Baltazar Gąbka - K659887F43
- Kreskówka: Pszczółka Maja - K659875F43
- Linkin Park, Somewhere I Belong - K795609F43
- Master Blaster, Hypnotic Tango - K795309F43
- Metallica, Enter Sandman - K795218F43
- Scooter, Nessaja - K849157F43
- Scooter, Weekend - K847193F43
- Serial: Janosik - K664798F43
- Serial: Przyjaciele - K740535F43
- Snap, Rhytm is a dancer - K841065F43
- Szymon Wydra, Teraz wiem - K867578F43
- Tatu, Nas nie dogoniat - T657648F43
- Wlazł kotek na płotek - K808449F43

NOKIA: PODAJ NUMER Z LITERĄ "K", NP.K671731F43
ALCATEL: ZAMIAST "K" WPISZ "AP", NP.AP671731F43
SONY ERICSSON: ZAMIAST "K" WPISZ "SE", NP. SE671731F43
SIEMENS: ZAMIAST "K" WPISZ "SP", NP. SP671731F43
MOTOROLA: ZAMIAST "K" WPISZ "MP", NP.MP671731F43

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA, ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:K671731F43).

Dzwonki NR 7228

NOKIA, MOTOROLA, SIEMENS, MITSUBISHI, SENDO

- 50 Cent, In Da Club - T852114F43
- Aaliyah, Miss You - T822814F43
- Alizee, Jen ai marre, T845951F43
- Avril Lavigne, I'm with You - T852094F43
- Big Cyc, Świat według Kiepskich - T591277F43
- Blue Cafe, You May Be In Love - T723707F43
- Brooklyn Bounce, Club Bizzare - T662350F43
- Christina Aguilera, Dirrty - T822810F43
- DJ Bobo, Chihuahua - T843369F43
- Elektryczne Gitary, Co Ty tutaj robisz - T805242F43
- Eminem, 8 mile - T723704F43
- Eminem, Lose Yourself - T723710F43
- Ewelina Flinta, Goniąc za cieniem - T861178F43
- Ewelina Flinta, Zaluję - T830955F43
- Film: Ghostbusters - T629684F43
- Film: James Bond - T412153F43
- Film: Pan Wołodyjowski - T867377F43
- Film: Skrzypek na dachu - T572550F43
- Film: Terminator - T582744F43
- Film: Vabank - T595448F43
- Goran Bregovic, Kalashnikov - T595443F43
- In-Grid, In Tango - T834992F43
- Jay-z feat. Beyonce, Bonnie & Clyde - T847185F43
- Jerzy Stuhr, Śpiewać każdy może - T646619F43
- Kate Ryan, Desenchantee - T742315F43
- Kate Ryan, Libertine - T847198F43
- Kelly Rowland, Dilemma - T678920F43
- Korn, Freak on a Leash - T571624F43
- Kreskówka: Gumisie - T732064F43
- Kreskówka: Sąsiedzi - T820735F43
- Kreskówka: Scooby Doo - T646721F43
- Kreskówka: Shrek - T582747F43
- Las Ketchup, Asereje - T662348F43
- Linkin Park, A place for my head - T563843F43
- Lzy, Oczy szeroko zamknięte - T834994F43
- Members of Mayday, 10 in 01 - T732073F43
- Metallica, Enter Sandman - T363484F43
- Metallica, Unforgiven - T603328F43
- Metallica, Whiskey in the Jar - T397660F43
- Nirvana, Come As You Are - T811118F43
- Pink, Just like a pill - T662354F43
- Scooter, Ramp - T835011F43
- Scooter, Weekend - T847193F43
- Serial: 07 zgłoś się - T530619F43
- Serial: Bonanza - T578126F43
- Serial: Janosik - T913F43
- Serial: Stawka większa niż życie - T912F43
- Tatu, Nas nie dogoniat - T636953F43

NOKIA: PODAJ NUMER Z LITERĄ "T", NP. T1062F43
SIEMENS: ZAMIAST "T" WPISZ "J", NP. J1062F43
SENDO: ZAMIAST "T" WPISZ "SD", NP. SD1062F43
MOTOROLA: ZAMIAST "T" WPISZ "H", NP. H1062F43
MITSUBISHI: ZAMIAST "T" WPISZ "MI", NP. MI1062F43

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA, ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:T1062F43).

Logo NR 7228

NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SAMSUNG, ERICSSON

NOKIA: WSZYSTKIE MODELE; SIEMENS: C45, S45, SL45, M45, MT50, C55, S55; SAMSUNG: E800, T100; MOTOROLA I ERICSSON APARATY Z EMS

693991F43

669112F43

655584F43

587289F43

492547F43

488903F43

499224F43

483149F43

425392F43

714739F43

746894F43

792221F43

814670F43

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA, JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. +4860X600600:1468903F43).

SIEMENS: PRZED NUMEREM WPISZ "C", NP. C488903F43
MOTOROLA: PRZED NUMEREM WPISZ "E", NP. E488903F43
ERICSSON: PRZED NUMEREM WPISZ "E", NP. E488903F43
SAMSUNG I NOKIA: PODAJ SAM NUMER, NP. 488903F43

Kolorowe tapety NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SAGEM, SIEMENS OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ.

877337F43

811602F43

877336F43

877957F43

848907F43

848905F43

848912F43

833260F43

877963F43

876314F43

876308F43

848917F43

848904F43

823320F43

877964F43

848922F43

823319F43

876318F43

877909F43

876309F43

848915F43

877334F43

876317F43

848919F43

877960F43

872032F43

NOKIA SERIA 30: (3510i, 8910i, 3530, 3560): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"BGNA"** NP. BGNA848905F43
NOKIA SERIA 40: (7210, 6610, 6800, 7250, 6100, 5100): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"BGNB"** NP. BGNB848905F43
NOKIA SERIA 60: (7650, 3650): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"BGNC"** NP. BGNC848905F43
SAGEM: (MY X-5): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"BGSG"** NP. BGSG848905F43
SIEMENS: (S55): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"BGSI"** NP. BGSI848905F43
SONY ERICSSON: (T68i, T300): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"BGSE"** NP. BGSE848905F43
MOTOROLA SERIA 7xx (T720(i), T722(i)): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"BGMT"** NP. BGMT848905F43
MOTOROLA SERIA 3xx (c350): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"BGMS"** NP. BGMS848905F43

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY Z ODPOWIEDNIM KODEM, ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TAPETY (NP. +4860X600600:BGNA841248F43).

Koszt wysłania SMS-a to: numer 7228: 2,44 zł; numer 7428: 4,88 zł; numer 7928: 10,98 zł; Wszystkie ceny są z VAT. Usługa dostępna w sieciach IDEA, ERA, PLUS

Galactic Civilizations

Kapitan Vra-Tox otarł jedną z macek pot ściekający na jego wyłupiaste oczy. Właśnie udało mu się wykonać niezwykle niebezpieczny manewr, ale jego kosmiczna fregata nadal była narażona na ostrzał fotonowych torped krążownika Arcean. Najchętniej wydałby rozkaz wejścia w nad-przestrzeń, jednak jego cywilizacja musi zdobyć planetę, na orbicie której tkwią teraz, modląc się o przetrwanie. Włączył komunikator - gotów, by wydawać dalsze polecenia...

GATUNEK: STRATEGIA

Constanty Foch

Niestety, dalszych losów kapitana Vra-Toxa nie zobaczysz w Galactic Civilization. I to wcale nie dlatego, że Vra-Tox, dzielny Torian, nie walczy tutaj o zachowanie własnej cywilizacji. Chodzi o to, że Galactic Civilization to gra strategiczna, z bardzo uproszczoną oprawą graficzną, w której wszystkie bitwy „rozgrywają się" jako obliczenia - wynik dodawania, dzielenia, mnożenia i różniczkowania w pamięci komputera. W przeciwieństwie jednak do szumnie zapowiadanej, a wydanej niedawno trzeciej części serii Master Of Orion, nieoczekiwane i niewsparte specjalną kampanią promocyjną Galactic Civilizations, mimo prostej grafiki i klasycznej, niewiele odbiegającej od gry planszowej grywalności, autentycznie bawi.

Galaktyczna historia

Galactic Civilization, choć jest produkcją stosunkowo niskobudżetową, ma przodków równie utytułowanych i szacownych jak Master Of Orion 3 - gra, do której - swoją drogą - nie sposób GC nie porównywać. Oryginalna, pierwsza wersja Galactic Civilizations ukazała się w 1994 roku, czyli niemal dekadę temu - i uruchamiała się jedynie na systemie operacyjnym OS/2 firmy IBM, który niestety nie przetrwał do dziś próby czasu. Gra przyjęta została bardzo ciepło, ale malejąca z miesiąca na miesiąc popularność OS/2 sprawiła ostatecznie, że GalCiv zdążyli poznać tylko nieliczni. Stał się on kultowym klasykiem dla graczy najbardziej pasjonujących się kosmicznymi strategiami, pozostał jednak nieznany szerszej publiczności. Jeszcze jedna ciekawostka - firma Stardock, której programiści stworzyli grę, na co dzień zajmuje się produkcją prostych aplikacji biurowych i programików zwiększających możliwości systemu Windows. Pomyśleć, że zaczynali od OS/2 - systemu, który miał zmieść „tindozę" z rynku...

Dzięki wam, Ziemianie!!!

Gra rozpoczyna się na początku 22 wieku, kiedy to ziemska cywilizacja opracowała napęd nadprzestrzenny (hyper-drive), umożliwiający swobodne podróżowanie w kosmosie. Ten wynalazek pobudził rozwój cywilizacyjny sześciu zamieszkujących galaktykę cywilizacji - zarówno Ziemian, jak i złowrogich Drenignów, spokojnych Torian, bojowych Yor, poważnych Arcean i podobnych do ludzi Altarian. Każda z tych cywilizacji rozpoczęła wyścig o podbój całej galaktyki - a przynajmniej odkrojenie dla siebie jak największego kawałka kosmicznego tortu. Jest więc pole

Galaktyka za darmo

Oficjalna witryna internetowa gry -- www.galciv.com

Jeśli zajrzycie na stronę www.galciv.com, powinniście już znaleźć darmowy (!!!) dodatek do gry Galactic Civilizations noszący nazwę Expanded Universe - jeśli go tam nie ma, poczekajcie tydzień, dwa (niestety data premiery nie została podana oficjalnie w chwili oddawania CD-Action do druku). Jak na bezpłatny add-on zawiera bardzo dużo dodatków - zmodyfikowane ścieżki rozwoju technologicznego, nową rasę, ułatwienia w produkcji statków, mnóstwo nowych technologii, nowe anomalie, wyśrubowany poziom trudności o nazwie 'nightmare', nowy filmik na zakończenie oraz lepszą grafikę systemów gwiezdnych. Warto tam również pobrać patch 1.03, który poprawia drobne błędy w grze i dodaje dwie nowe frakcje polityczne.

Podbój galaktyki nie tylko dla orłów...

walki, są strony konfliktu - jest podstawa do gry strategicznej. Niestety w bój możesz ruszyć jedynie na czele ludzi - twórcy gry twierdzą, że rozwijająca się w tle fabuła ma sens tylko dla Ziemian. Na szczęście przed rozpoczęciem rozgrywki możesz w pewnym zakresie skonfigurować własną cywilizację, określając dla niej bonusy w handlu, nauce itd., jak i zdecydować o charakterze i wielkości galaktyki (najmniejsze to rozgrywka na kilkadziesiąt minut, największe to sesje trwające nawet tydzień).

Wojna w turach

Rozgrywka w GalCiv podzielona jest na tury, w trakcie których decydujesz o kolejnych posunięciach cywilizacji. Najczęściej wykonywaną czynnością podczas każdej tury jest wydawanie rozkazów statkom kosmicznym - poczynając od statków-kolonii, przez fregaty handlowe i transportowce aż po jednostki badawcze i bojowe. Jeśli chcesz, wszystkimi jednostkami możesz kierować samodzielnie, ale możesz też zautomatyzować ich działanie, np. określając region, jaki mają patrolować. Ponadto decydujesz również o tym, jakie projekty cywilne i wojskowe realizowane są na twoich planetach (budowa statków lub np. centrów naukowych czy handlowych), nad jakimi wynalazkami mają pracować twoi naukowcy (odkrycia podzielone są na sześć kategorii - obrona, zbrojenia, napędy, dyplomacja, gospodarka, środowisko). Poza decyzjami określającymi długofalowy rozwój twojej cywilizacji, zajmujesz się również zarządzaniem na skalę mikro, czyli wpływasz na wysokość podatków i inne czynniki określające jakość życia i produktywność planet należących do twojego imperium. Jest zatem co robić, ale tak naprawdę wszystko to znajduje się również w innych, nawet tych shareware'owych grach należących do gatunku 4x (patrz ramka).

Kosmos tkwi w szczegółach

Galactic Civilizations nie jest jednak przeciętną grą 4x - to, co dla gatunku tego normalne i standardowe, jest tutaj rozszerzone o nowe i oryginalne elementy, przy jednoczesnym zachowaniu przejrzystości mechaniki gry i intuicyjności działania interfejsu. Jedną ze sfer gry wyjątkowo mocno rozbudowanych jest polityka wewnętrzna cywilizacji. Na początku rozgrywki określasz frakcję, na czele której stajesz - różne ugrupowania mają odmienne bonusy, obejmujące handel, militaria itd. Po rozpoczęciu gry twoja frakcja ma 100% głosów w senacie, ale sytuacja ta może się drastycznie zmienić już przy okazji następnego głosowania. Kiedy walczysz o galaktykę, musisz też walczyć o elektorat - najlepiej po prostu dobrze rządząc, ale również np. wydając pieniądze na propagandę. Przegrane wybory to na szczęście nie koniec gry, ale senat obsadzony przez opozycję pozbawia cię bonusów typowych dla twojej frakcji. Podobnie rozszerzono dyplomację w przypadku innych cywilizacji - poza sześcioma głównymi w grze występują także rasy mniejsze (maksymalnie 30), które co prawda reprezentują niższy poziom technologiczny, ale sprytnie prowadzoną polityką można wykorzystać je w własnych dyplomatycznych rozgrywkach (np. przekazując im zaawansowane technologię i nakłaniając jednocześnie do wypowiedzenia wojny imperium, które ogranicza naszą ekspansję). Istnieje tutaj również pewna forma galaktycznego senatu - U.P., czyli United Planets, w którym przegłosować można najróżniejsze uchwały obejmujące całą galaktykę (np. powstrzymanie wyścigu zbrojeń), a w którym liczba głosów zależy od wpływu - niekoniecznie militarnego - jaki twoja cywilizacja ma w poznanych sektorach. Poza tym właściwe każdy inny aspekt gry (poza starciami kosmicznymi) w jakiś sposób rozszerzono lub udoskonalono w stosunku do tytułów konkurencyjnych. Jednym z przykładów może być współczynnik określający moralność twojej cywilizacji - samodzielnie, poprzez własne działania, określasz - czy będziesz reprezentował dobro, dbając o środowisko, poddanych i kulturę, czy zło, niszcząc wszystko na swojej drodze. W zależności od dokonywanych wyborów zmienia się grafika interfejsu i muzyka, która towarzyszy ci w grze.

Co to znaczy 4x?

Galactic Civilizations to gra należąca do gatunku gier noszącego w branży nazwę 4x. Cztery „iksy", o jakich tu mowa, pochodzą od słów 'explore, expand, exploit and exterminate', czyli w wolnym tłumaczeniu „odkrywaj, rozszerzaj, wykorzystuj i niszcz", a cały skrót odnosi się do strategicznych gier turowych zazwyczaj rozgrywanych w kosmosie, w których zadaniem gracza jest budowanie imperium z wykorzystaniem gospodarki i siły militarnej. Gry takie zazwyczaj tworzone są przez małe i niezależne studia developerskie, przez co często wyglądają niewiele lepiej od arkusza kalkulacyjnego. Mają jednak swoich fanów. Najbardziej znana 4x to Master Of Orion, choć to właśnie Galactic Civilizations uznawana jest obecnie za najlepszą pozycję gatunku.

Sam w galaktyce

Poza prostą grafiką trudno w Galactic Civilizations znaleźć wiele minusów. Jednym z nich może być pogmatwane drzewko rozwoju technologicznego - to jednak poprawia darmowy dodatek dostępny na oficjalnej stronie gry. Drugi minus to brak trybu rozgrywki dla wielu graczy - jego namiastką jest natomiast internetowy ranking porównujący twoje wyniki z osiągnięciami innych fanów GalCiv. Przeważają jednak zdecydowanie zalety tej produkcji - mnogość opcji i wariantów prowadzenia gry, solidna dawka nowych pomysłów i interfejs, który ułatwia kierowanie imperium obejmującym dziesiątki planet i systemów gwiezdnych. Gry takie jak GalCiv przeznaczone są raczej dla koneserów – to właśnie ich też zachwyci wysoki poziom sztucznej inteligencji komputerowych graczy, którzy ograniczeni tymi samymi zasadami potrafią działać szybciej, efektywniej i bardziej agresywnie. To wyzwanie godne prawdziwego stratega - jeśli więc czujesz się jak ktoś, kto potrafi mu sprostać, zachęcam do zagrania w Galactic Civilizations. W obrębie gatunku to obecnie najlepsza gra.

DVD

10/2003

8

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: 400 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 4 MB

Producent: Stardock
Dystrybutor: CD-Projekt

⊕ rozszerzono elementy typowe dla turowych kosmicznych gier strategicznych
⊕ intuicyjny interfejs, proste sterowanie
⊕ gra, w którą możesz grać i grać, i grać...

⊖ grafika
⊖ brak prawdziwego multiplayera

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 6
AUDIO 7

www.galciv.com

CormaC

GATUNEK: NAPADALSKO-ZABIJALSKA

Kiedyś, w magicznych i urokliwych czasach 8 bitów oraz modłów, by w 11 minucie wgrywania gry z taśmy nie wyskoczył 'boot error', w niewątpliwie genialnej głowie zrodziła się gra Spy vs. Spy. Na podzielonym ekranie, lecz jednej wyspie, lądowało dwóch konkurujących szpiegów, których celem było odnalezienie odpowiedniego przedmiotu i wydostanie się z bezludnego skrawka ziemi. Esencja gry tkwiła w możliwości zastawiania na przeciwnika przeróżnych pułapek – od prostych wilczych dołów po iście kreskówkowe instalacje. Aż dziw, że nikt jeszcze nie zrobił remake'u tego niezapomnianego hitu na miarę jego wielkości i współczesnych rozwiązań technicznych.

Necromania

Przykład języka czesko-polskiego.

Pomysł jakby skądś już znany... Jestem przekonany, że autorzy Necromanii zagrywali się swego czasu w Spy vs. Spy. Ich gra opiera się na tej samej prościutkiej zasadzie - przybyło tylko aktorów i plansz, a całość przeniosła się w świat biegających po katakumbach szkieletów, sędziwych magów i krasnoludków.

...wątek główny oklepany

Drzewiej za górami i lasami (ponoć na bagnisku, ale kto by tam wierzył bajarzom?) pysznilo się potęgą imperium zła zwane Necromanią. Kres jego nastał, gdy dobrotliwy król z pobliskiej Absurdii postanowił zetrzeć w proch niewygodnego sąsiada. Absurdianie splądrowali Necromanię, wymordowali jej mieszkańców, a władcę Ragnara zamurowali w piwnicy, tak jak przystało na lud miłujący piękno i pokój. Tak się jednak stało, że wierne sługi Ragnara, elitarni wojownicy, nie pożegnali się na dobre z żywotem. Zbudzili się właśnie z długiego snu na wezwanie swego pana, który w piwnicy odzyskał część sił. Któryś z nich odbuduje potęgę Necromanii - tyle tylko, że 'there can be only one', zupełnie jak w tym filmie.

...bohaterów wdzięczne grono...

Pretendentów do schedy po Ragnarze jest siedmiu: rycerz, ork, władca bestii, mag, szkielet, mglica, golem. Każda z postaci bardzo różni się od pozostałych i każda ma jakąś cechę dającą jej szansę na wygraną. Bohaterowie opisani są dwoma współczynnikami (siła oraz szybkość), które można zwiększać w miarę zaliczania etapów. Każdy ma też jakąś umiejętność specjalną, np. niewidzialność czy miotanie głazami. Wesoła ta czeredka wypuszczona zostaje na szereg plansz, po których się panoszy, poszukując kluczy, mordując się nawzajem, zbierając power-upy oraz starając się dotrzeć do portalu pozwalającego opuścić arenę. Aby jednak portal zadziałał, przekraczająca go postać musi mieć przy sobie kościany klucz złożony z trzech części ukrytych na mapie. Każdy z bohaterów ma do dyspozycji zestaw kilku pułapek oraz oręż trzymany w ręku. Nie trzeba zasięgać opinii doktora Watsona, by odgadnąć, że na planszach dzieje się dużo - ciągle ktoś kogoś tłucze, ktoś inny wpada w pułapkę, a klucze i składniki głównego artefaktu co i rusz zmieniają właściciela. Mapy są na tyle nieduże, by nie narzekać na przedłużającą się samotność. W teorii wszystko pięknie – tyle że oceniłem grę tak, jak każdy widzi. Czego jej brakuje?

Gra stwarza wrażenie stworzonej przez zapaleńców. Do tego została spolszczona, jednak -za przeproszeniem - niech()ujnie.

...lecz oprawę spartolono...

Przede wszystkim zaskakuje oprawa graficzna. Jednym słowem, można ją określić jako oldschoolową. Ci, którzy pamiętają gry z połowy lat dziewięćdziesiątych, poczują się młodsi o prawie 10 wiosen, reszta pewnie się skrzywi. Grafika Necromanii jest całkowicie dwuwymiarowa - od plansz począwszy, poprzez bitmapy postaci i obiektów, a na efektach specjalnych skończywszy. Akcja przedstawiona jest z góry, nieco pod kątem. Żyjąca skamielina, słowo daję. Bardzo miło jest czasem udać się w taką sentymentalną podróż w czasie, wolałbym jednak odbywać ją na własne życzenie i w towarzystwie tytułów, na których osiadł autentyczny kurz, a nie celowo postarzanych lub takich, w których maskuje się „staroszkolnością" brak umiejętności autorów.

4

WYMAGANIA
Win 95/98/ME/2000/XP
Procesor: P 350
RAM: 128 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Darksoft
Dystrybutor: Lemon Interactive

- ⊕ pomysł sam z siebie fajny
- ⊕ miejscami muzyka
- ⊖ nieco zniechęcająca grafika
- ⊖ słaba grywalność
- ⊖ brak polotu i „siły przyciągania"
- ⊖ słabe spolszczenie
- ⊖ mocne przekleństwa

GRYWALNOŚĆ 4
VIDEO 3
AUDIO 4

Necromania

www.cinemax.cz

Idea niezła ale nieświeża, reszta - tylko nieświeża

...gra jest niewysokich lotów

Necromania robi wrażenie gry stworzonej przez zapaleńców, co zresztą potwierdza lista płac – wpisano na nią dosłownie garstkę osób. W sumie to trudno oczekiwać cudów po grze, która w dniu premiery kosztuje 30 zł. Ale by nazywać ją „doskonałą odpowiedzią na Diablo"? Diablo kreatywnych marketingowców ma polski wydawca, nie ma co. ;) Gra została spolszczona, jednak niechlujnie, bo tu i ówdzie można napotkać czeskie słowa, w dodatku w miejscach, skąd tylko ślepy by ich nie wyłowił – „Hrać xxx wygrywa" czy „Postava yyy został wepchnięty na gilotynę". No i warto jeszcze wspomnieć słówkiem o niewyszukanych inwektywach, jakimi potrafią gracza obrzucić przeciwnicy (np. „p****olony sk******n!"– przeuroczo – jak nie wierzycie, popatrzcie na screen!). Gra przeciętna, można chwilkę popykać, ale trudno znaleźć na to czas w obliczu bardziej kuszących tytułów.

A w TVN czepiali się "Najdłuższej podróży" za to, że ktoś powiedział "suka..."

...no i jeszcze brak polotu...

Grafika nie byłaby przeszkodą nie do przebrnięcia (miejscami jest - na swój archaiczny sposób - urokliwa, jednak chyba tylko dla tych, którzy pamiętają pierwszą połowę ubiegłej dekady), gdyby grę warto było pokonywać. Sama rozgrywka nie jest jednak jakoś specjalnie pasjonująca. Gra jest stosunkowo trudna, chyba że stosuje się tanią i nużącą sztuczkę czajenia się w punkcie odnowy energii i łupienia przychodzących na kurację. Największy grzech autorów to nieumiejętność zmotywowania gracza do wysiłku, jak to miało miejsce choćby w Serious Samie. Powiem szczerze - sporo czasu minęło od momentu mojego pierwszego kontaktu z grą do dnia, gdy zmusiłem się (tak, tak - zmusiłem) do zagłębienia w nią (musiałem się oderwać od Vice City i BloodRayne'a - doceńcie ogrom poświęcenia). ;) Domyślam się, że rozgrywka przez sieć jest dalece bardziej zajmująca i emocjonująca, nie miałem jednak okazji tego sprawdzić.

Idea niezła ale nieświeża, reszta - tylko nieświeża

IŁ-2 SZTURMOWIK
OFICJALNA KONTYNUACJA IŁ-2 SZTURMOWIK™
FORGOTTEN BATTLES
POLECA
SKRZYDLATA POLSKA
PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
ZAWIERA GRĘ PO POLSKU ORAZ OBSZERNĄ POLSKĄ DOKUMENTACJĘ
SZUKAJ W SKLEPACH W ODLOTOWEJ CENIE 99 zł
1C MADDOX GAMES
Ubi Soft
LEM Wyłączna dystrybucja w Polsce
LICOMP•EMPIK•MULTIMEDIA
PC CD
© 2002 stworzone przez 1C, Maddox Games. Wszelkie prawa zastrzeżone.
© 2002 Ubi Soft Entertainment
L.E.M. Sp. z o.o., ul. Obornicka 11, 02-948 Warszawa
tel./fax (0-22) 651 73 24, 651 73 25, 651 73 26
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

GATUNEK: TAKTYCZNY/FPP

Rainbow Six 3: Raven Shield

PL

SLip

Spolszczenie docelowo ma być ułatwieniem dla graczy nie-władających językiem angielskim. Nie raz bywa jednak, że własnym niedopracowaniem psuje dobrą grę. Nie ma się co dziwić osobom, które wolą grać w wersje oryginalne. Niestety w przypadku Raven Shield nie ma za bardzo takiej możliwości, gdyż gra w naszym kraju wydana została wyłącznie jako w pełni zlokalizowana.

Przetłumaczone zostało tu wszystko - od instrukcji poczynając, przez dialogi, a na różnego rodzaju napisach kończąc. Kilkudziesięciostronicowej książeczce nie można wiele zarzucić - przystępnym językiem opisano w niej niemal każdy detal gry. W przypadku niełatwej i dość rozbudowanej produkcji ma to przecież spore znaczenie. Nie ukrywam jednak, że instrukcja ta za długo nie gościła w moich dłoniach. Zamiast wyszukiwać w niej literówki, skupiłem się na lokalizacji samej gry.

Gadu-gadu

Zacznijmy może od głosów lektorów. Osoby użyczające ich spisały się bardzo dobrze. Co prawda, nie powalają one wybitnym aktorstwem, ale wygłaszanych przez nie kwestii słucha się całkiem przyjemnie. Ot, solidnie wykonana praca. Małym problemem może być tylko to, że w trakcie odprawy głos każdej kolejnej wypowiadającej kwestię osoby jest... coraz cichszy, wskutek czego ostatnia mówi już zupełnie szeptem, choć dalej jest to zrozumiałe. Na większy problem napotkałem podczas treningu, w którym to kwestie wygłaszane przez lektorkę były niemal kompletnie niesłyszalne. Początkowo myślałem, że w ogóle ich nie ma. Jak się jednak okazało, jest to burak, i to dość specyficzny, bo z tego, co się zdążyłem dowiedzieć, objawił się tylko na moim kompie, a przynajmniej jak dotąd nikt inny podobnego zjawiska nie odnotował. Takie już widać moje (nie-)szczęście. Ale na wszelki wypadek o tym informuję, żeby nikt się nie czepiał, że „takiego babola nie zauważył"...

Część graczy mogą również drażnić niektóre dość sztywne komentarze, pojawiające się w trakcie gry w rodzaju „kontakt był" czy też zwracanie się członków grupy do kobiety wydającej rozkaz 'sir'. Czyżby mały kłopot z rozpoznaniem płci? No i czemu w polskiej wersji w ogóle pojawiło się to 'ser'? To jakby mówić 'herr kapitanie'. Nieco bez sensu.

Z milszych niespodzianek - spolszczono tu teksty (tzn. komunikaty głosowe!) w multiplayu! Dzięki temu usłyszymy owe komunikaty w ojczystym języku niezależnie od tego, jakiej narodowości są pozostali gracze. Ot, taki miły bajer.

Czytu-czytu

Jeśli chodzi o teksty pisane, które w dużej mierze są też tekstami czytanymi, nie odnotowałem zbyt wielu literówek itp. wpadek.

Na polonizację Raven Shielda przyszło nam dość długo czekać, ale na szczęście wykonana została ona na przyzwoitym poziomie. Malkontenci będą pewnie marudzić, że oryginalna wersja miała lepszy klimat, to jednak sprawa gustu, a przeciętnemu polskiemu graczowi w wersję zlokalizowaną będzie się grać na pewno lepiej. W każdym razie Play-It – mam nadzieję – szybko wyciągnął wnioski po wpadce ze Spliter Cell. Tym razem dostaliśmy produkt wart swej ceny.

8+

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PIII Athlon 800 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB
Producent: Red Storm
Dystrybutor: Play-It

- ⊕ łatwe porozumiewanie się z graczami innej narodowości w trybie MP
- ⊕ poprawnie przetłumaczone teksty
- ⊕ ogólne wrażenia
- ⊖ zbyt cichy głos trzeciego lektora przy odprawie
- ⊖ komputerowi gracze mogliby rozpoznawać płeć dowódcy ;)

www.raven-shield.com

Dużo lepiej niż w Splinter Cell PL

GATUNEK: PRZYGODOWA

POst Mortem

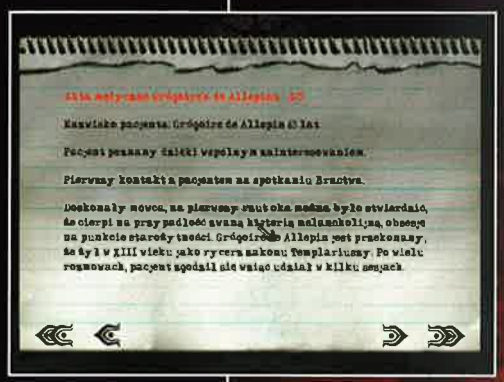
Miło jest, kiedy życie spełnia niektóre z naszych życzeń. Oczywiście nie wszystkie. Jeden z najmądrzejszych irlandzkich toastów, jakie znam (Irlandczycy to wspaniały naród, który w obliczu Prawd Wyższego Rzędu nie przejmuje się faktami) brzmi „wszystkie, oprócz jednego".

EGM

Znaczy, niech nam się spełnią wszystkie życzenia, oprócz jednego, bo niespełnione życzenie nada naszemu życiu jeszcze jakiś sens. Jeżeli idzie o gry komputerowe, mogę rzec bez fałszywej skromności, że polscy dystrybutorzy w zasadzie spełniają moje życzenia i postulaty (choć nie jestem aż taki dętek, by uważać, że czynią to na podstawie moich recenzji). Tak się jakoś składa, że gry postulowane przeze mnie do polonizacji istotnie są polonizowane. Bywa, że dana firma zabiera się do lokalizacji, zanim zdążę cokolwiek o grze napisać (Road to India, Tony Tough). Z kolei każda kolejna polonizacja to okazja do ponownego przyjrzenia się grze.

Polonizacje są osobliwie ważne w przypadku gier przygodowych. W grach akcji, w których w zasadzie wszystkie linie dialogowe można by ograniczyć do jednego, najbardziej uniwersalnego czasownika polskiego, jaki użyty z odpowiednimi przedrostkami i „zarostkami" przeciętnemu Polakowi mógłby zastąpić wszystko inne (czasownikiem tym jest oczywiście czasownik „dydolić" - z formami pochodnymi „przydydolić", „zadydolić", „wydydolić" i setkami innych), polonizacja aż tak ważna nie jest. Bohater mówi do Obcych „Zaraz wam przydydolę, insekty jedne, więc lepiej stąd wydydalajcie!", i wszystko jasne. Jednak w grach przygodowych, w których trzeba wyjaśnić, dlaczego akurat bohater musi jechać do Pekinu przebrany za Che Guevarę albo skąd się w jego domu wzięła mapa skarbów słynnego pirata Diega Dajmigo, taki uniwersalny czasownik nie wystarczy. Stąd coraz większa rola zespołów zajmujących się polonizacjami. Praca tych ludzi tym bardziej jest godna pochwały, że w zasadzie nikt im nie dziękuje - jeżeli spiszą się dobrze, ich roboty nawet się nie spostrzega, a gdy coś spartolą, wtedy dopiero się na nich wszyscy rzucają.

Polscy polonizatorzy z firmy Cenega podczas produkcji Post Mortem spisali się znakomicie. Tym, którzy nie czytali poprzedniej mojej recenzji (pod stół wszyscy, marsz!) przypominam, że akcja gry toczyła się w Paryżu, w którym mieszka prywatny detektyw Gustaw McPhearson. Pewnego dnia w jego pracowni odwiedza go tajemnicza brunetka - na jej widok wyprostowałaby się nawet krzywa wieża w Pizie. Pani Blake prosi go o wyjaśnienie tajemniczych morderstw siostry i szwagra (obojgu obcięto głowy w pewnym szykownym paryskim hotelu). Gus wda się w śledztwo, w wyniku którego odkryje, że nic nie jest takie, jakie się wydawało... i będzie musiał stawić czoło ponurym tajemnicom zrodzonym w głowie szaleńca - wówczas jeszcze, gdy w Europie panowały mroki średniowiecza. Nie będę zdradzał tajemnic rozgrywki, ale uprzedzam, że nieprędko się od niej oderwiecie.

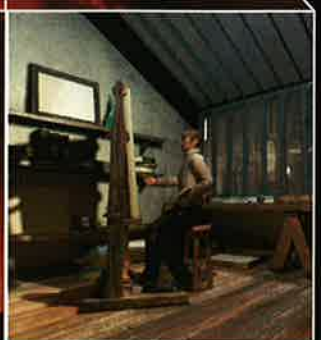


Wróćmy do polonizacji. **W zasadzie nie mam się tu do czego przyczepić**, bo nawet styl wypowiedzi poszczególnych postaci odpowiada ich charakterom, co nie zawsze jest regułą w dokonywanych nad Odrą i Wisłą polonizacjach. W zależności od sytuacji bohaterowie mówią tak, jak prawdopodobnie i wy byście mówili będąc na ich miejscu. Kelnerzy przemawiają głosami pełnymi zawodowej, nieco przymilnej uprzejmości, policjanci są nadęci i przejęci własną ważnością, a detektywi robią - co mogą, by posunąć sprawę o krok dalej, zaś głosy mają tak przekonujące, że mogliby nimi namówić psa do wyjścia z jatki. Jest to pierwsza z gier, która realizacją dźwiękową przypomina coś, co się kiedyś nazywało „słuchowiskiem radiowym".

Widać też, że ktoś starannie przemyślał obsadę ról. Grubasy mówią głosami ciężkimi jak kowadła, a starsze panie mają głosy kruche niczym saska porcelana. **Wszystko to razem świadczy o bardzo dobrej pracy zespołu aktorów i tłumaczy.**

Jako zawodowy tłumacz mam ucho wyczulone na wszelkie niuanse, ale tym razem mogę tylko rzec „szapki dałoj!" (czyli: czapki z głów!).

Dobry wieczór panu. Witamy w Chez Alexandre. Co mogę dla pana zrobić?



10

WYMAGANIA
Win 9x/00/ME/XP
Procesor 350 MHz
RAM 64 MB
Akcelerator 16 MB

Producent: Microids
Dystrybutor: Cenega

⊕ spolszczenie jako całość

⊖ żadnych!

http://www.postmortem-videogame.com/

Palce lizać!

Real Girls Strip Poker

Qn`ik

Nędza, mości panowie! Nasze kobiety nie mają co do garnka włożyć, Hans nam mizernieje, żadnej gry sprzedać dzisiaj nie można! Ratujcie, póki jeszcze czas: mówcie, co się sprzeda, byle szybko!

Takie to dramatyczne przemówienie zostało zapewne wygłoszone w czterech ścianach pewnej firmy developerskiej, na uboczu tego świata. Jeśli ciekawi was dalszy ciąg pasjonującej opowieści o tym, jak dobrze się bawić, ośmieszyć kolegę i przy okazji zarobić, czytajcie dalej!

Burza mózgów

Ekipa z pewnością wymyśliła szereg typowych banałów - nie obędzie się bez seksu, tanich dowcipów, alkoholu i ogólnie przyjętej rozpustnej przyjemności. Jak to wszystko poda się jeszcze w postaci popularnej na całym świecie gry karcianej, produkt na pewno osiągnie niepowszedni sukces. A jeśli nawet nie, przyniesie tyle kasy, by autorom starczyło na kulturalną rozrywkę odpowiadającą poziomowi ich gry: wypożyczenie pornola i zakup chipsów, podlanych jeszcze tanim piwem.

Karty na stół

Po uruchomieniu gry widzimy cztery portrety kobiet. Po kliknięciu na każdy z nich „aktorka" (ach, te wyszukane eufemizmy) grzecznie się nam przedstawia i reklamuje, np. tekstem „poker"? Nigdy w to nie grałam, ale pewnie będzie fajnie!". Do gry możemy przystąpić z jedną bądź dwiema kobietami; pary są z góry ustawione przez program, nie można ich niestety dobrać samodzielnie. Pierwszy ekran podczas gry - i już zdziwienie: co robi ten panel po lewej stronie?! Otóż, są tam ciekawe przyciski - ręce, wystawiony „lubieżnie" język, piwo i ostatni - na razie jeszcze nieaktywny. Jeśli ktoś myśli, że przydadzą się one na cokolwiek w grze, muszę go rozczarować. Ręce (wg instrukcji) są dla tych graczy, którzy nie mogą się powstrzymać przed dotykaniem oponentki (po kliknięciu ich ta zawsze rzuca jakiś kretyński tekst); język po to, by ją... polizać. Sytuację nieco ratuje piwo, które ponoć (nie wiem, nie zauważyłem) sprawia, że przeciwniczka będzie grała ostrzej i ambitniej. Ostatnim przedmiotem, dostępnym dopiero po wygraniu gry, jest lupa - po kliknięciu jej wyświetla się kolejna animacja, w której kobieta np. bawi się własnymi piersiami. Najlepiej skwitował to przechodzący obok mojego komputera Smuggler: „jakby się w łokieć umiała polizać, to by było coś...".

1

WYMAGANIA
Win 9x/200/ME/XP
Procesor: P 100 MHz
RAM: 32 MB
Akcelerator: po co?
Producent: Pokai Software
Dystrybutor: oby nikt

⊕ na niektóre kobiety można spojrzeć bez obrzydzenia

⊖ a reszta wygląda, jakby wyskoczyła albo z Redneck Rampage, albo z Terminatora...

⊖ co tu dużo mówić: gra jest żałosna i tyle

www.realgirlspoker.com

Dodatki

Recenzowaną tu grę doczekała się już dwóch płyt z dodatkami (czytaj: nowymi oponentkami), każda za 20$. Co w tym frustrujące, tamte kobiety wyglądają nieco bardziej zachęcająco (choć równie głupio). Oceńcie zresztą sami - oto ich zdjęcia.

Erotyka dla ubogich (duchem)...

Minikonkurs: która z nich ma najgłupszą minę? Ja mam problem...

Co dwa półgłówki - to nie jedna głowa?

Real Girls?!

Już od uruchomienia programu dręczyła mnie jedna zagadka: skąd taka, zupełnie nieadekwatna do gry nazwa?! Jeśli chodzi o 'real', może odnosi się ono do tego, że nie gramy z mangową animacją, ale z kobietami uwiecznionymi na taśmie. Choć i tu można mieć pewne wątpliwości, gdyż trudno jest stwierdzić, czy więcej w nich ciała, czy silikonu. Nieco większym zastrzeżeniem jest to, że nie mogę ręczyć (jak i nikt w redakcji) za to, iż tam na pewno występują tylko kobiety. Największe obiekcje miałem przy bohaterce o imieniu Sharon. Więcej o „niej" (i innych) przeczytacie w ramce.

Poker?

Najjaśniejszym punktem gry jest chyba samo zagranie w pokera, które - nie ukrywajmy - jest tu najmniej istotne. Kolejne przeciwniczki mają inny styl - inaczej obstawiają, grają asekurancko bądź też brawurowo. Jednak i do zasad rozgrywki mam pewne zastrzeżenia. Nie można podbijać stawki w nieskończoność - i qnia z rzędem temu, kto mi powie, czemu ma to służyć. Po prostu w pewnym momencie nie możemy już niczego postawić, a tylko sprawdzić bądź zrezygnować - mimo że pieniędzy w kasie mamy jeszcze mnóstwo. Być może ma to służyć wzrostowi napięcia - aby po jednym rozdaniu nie skończyć od razu całej gry?

To gra przeznaczona dla frustratów oraz zakompleksionych nastolatków czytających pisemka porno z latarką pod kołdrą. Co gorsza - nawet w tej kategorii nie prezentuje się najlepiej.

Dla frustratów

Real Girls Strip Poker to gra przeznaczona dla frustratów oraz zakompleksionych nastolatków czytających pisemka porno z latarką pod kołdrą. Co gorsza - nawet w tej kategorii nie prezentuje się ona najlepiej. W innych strip pokerach zatrudniane są zwykle profesjonalne striptizerki - w tej grze żadna nawet nie zechce na chwilę wstać, a co dopiero zatańczyć. Autorzy jednak mieli ambicję - nie chcieli zrobić typowej płyty erotycznej, więc opakowali to w grę. Dla chcącego skrócić sobie drogę naturalnie problemów nie będzie - na płycie z grą są wszystkie filmy w formacie mov (łącznie z ukrytymi - w grze są cztery takowe) i można je odtworzyć na każdym komputerze (przy okazji: ta sama wersja gry działa tak na PC-tach, jak i Macintoshach!) bez żmudnego wygrywania w karty. Tylko czy nie lepiej od razu kupić produkt, który nie udaje gry?

Coś zabawnego

Czyli cena. Otóż, grę można kupić przez Internet „zaledwie" za 45$. Ciekawe, czy jakiś polski dystrybutor odważy się sprowadzić ją do Polski. Bo nie ma co kryć - drodzy gracze, zostaliśmy bezczelnie okpieni! Potraktowano nas jak półgłówków bez gustu, poczucia humoru i minimalnej dozy szacunku do samych siebie. W związku z tym program ocenić mogę tylko w jeden sposób. Panie (o ile takowe czytają recenzję strip pokera) i Panowie - jedynka!

Tina

OSOBOWOŚĆ: marzenie programistów przesiadujących setki godzin przed komputerem. Totalna idiotka - nie zadaje pytań, za to z radością na nieskazonej inteligencją twarzy ściąga z siebie kolejne ciuszki. To, tak jak gra w pokera, wyraźnie sugeruje, że programiści zastosowali jakiś ciekawy algorytm losowości...

WYGLĄD: figura niczym u lalki Barbie, tyle że z większą ilością silikonu - one wszystkie wyglądają tak samo, nie ma więc o czym mówić. Za to twarz sugeruje zdecydowanie zbyt częste występowa-nie w „różowych" filmach.

KOMENTARZE: nieustannie szczebiocze, najczęściej bez sensu. „Czy powinnam spasować?", „Ojej, to takie krępujące!", „Raz piłam piwo, ale mi nie smakowało" itp.

OCENA: 3 (w szkolnej skali)
WARUNKI KONIECZNE, BY IŚĆ Z NIĄ NA RANDKĘ: bezludna wyspa, dużo piwa, zamknięte oczy.

Hollie

OSOBOWOŚĆ: pretensjonalna (jak zresztą wszystkie), infantylna „dziewczyna z sąsiedztwa". Pod względem gry najbardziej wyważona ze wszystkich - obstawia dopiero wtedy, gdy ma coś porządniejszego w kartach. Jednak żadnych problemów z pokonaniem jej mieć nie powinieneś - to by tylko potęgowało frustrację, autorzy na to pozwolić nie mogli.

WYGLĄD: gdyby nie kilkanaście kilogramów silikonu, prezentowałaby się naprawdę świetnie. I tak jest zresztą najatrakcyjniejszą dziewczyną wśród tej czwórki... Ale to akurat niewielka sztuka.

KOMENTARZE: tu jest znacznie lepiej, bardziej zalotnie i sympatycznie. 'Naughty, naughty - keep your mind on a poker game!', 'Touchy, touchy'.

OCENA: 4+
WARUNKI KONIECZNE, BY IŚĆ Z NIĄ NA RANDKĘ: no, tu można by się bez specjalnych oporów wybrać... z braku laku.

Michelle

OSOBOWOŚĆ: autorzy piszą, że to bizneswoman, ale mnie ona wygląda na niewydarzoną przedszkolankę, ew. nauczycielkę z podstawówki. Widać, developerzy mieli bardzo perwersyjne marzenia w przedszkolu, które właśnie odważyli się zrealizować. Michelle gra dość dobrze, choć często blefuje, więc... rozebrać ją można bardzo szybko. Tylko czy znajdą się chętni?

WYGLĄD: nie jestem całkiem pewien, ale jest ona chyba jedyną kobietą w towarzystwie, która „nie składa" się w większości z plastiku. Niewiele to jednak poprawia wrażenia estetyczne - ma urodę banalną i sprawia wrażenie mocno zblazowanej i znudzonej życiem, zaś jej idiotyczne miny mogą przyprawić o mdłości.

KOMENTARZE: na początku 'watch it now, I'm a respectable lady', choć bywa też „beat me!".

OCENA: 3
WARUNKI KONIECZNE, BY IŚĆ Z NIĄ NA RANDKĘ: lubisz niezbyt ładne dominujące kobiety.

Sharon

OSOBOWOŚĆ: ulubienica moja i reszty redakcji. Cyborg terminator - kobieta, z którą nie chciałbyś wejść do ciemnej uliczki. Głos wyjęty z mary sennej, zaś twarz wybitnie świadczy o tym, że Sharon nie zawsze miała na imię Sharon - ale raczej Hans (notabene z liter tworzących imię Sharon można bez problemu Hansa ułożyć, nawet jeszcze dwie zostaną!) ;-) Poza tym gra bardzo twardo i nieustępliwie - obstawia mało, cały czas sprawdza i właściwie nie blefuje. Na odpowiedzialność producentów (sam nie odważyłem się sprawdzić) lubi, jak się ją liże. Szczyt perwersji.

WYGLĄD: przyznam, że miałem ogromne wątpliwości, czy rozebrać ją do końca - w obawie, że zobaczę coś, czego bym nie chciał. Autorzy - widać - zdawali sobie z tego sprawę, więc Sharon po rozebraniu się do naga siada subtelnie bokiem. Dziękuję za oszczędzenie moich skołatanych nerwów. Już Eld wygląda ponętniej.

KOMENTARZE: nie sposób oddać w tekście tembru jej głosu, zatem pokrótce go opiszę: jest to ciężki i głęboki bas 'money talks, bullshit walks', 'ten bucks, you animal!' (ostatnie lepiej brzmią w oryginale) - i wiele innych, równie inteligentnych oraz subtelnych.

OCENA: 6 (gdybym postawił jedynkę, jeszcze by mnie znalazła w ciemnej uliczce...)
WARUNKI KONIECZNE, BY IŚĆ Z NIĄ NA RANDKĘ: musisz należeć do mniejszości seksualnej i być BARDZO zdesperowany.

Erotyka dla ubogich (duchem)...

CZYTELNICY NADESŁALI >>

VETO!

MASZ PRAWO

1. Nie zgodzić się z recenzją danej gry w NAJNOWSZYM CDA.
2. Uzasadnić, dlaczego się nie zgadzasz (maks. 2000 znaków).
3. Przesłać to do nas e-mailem lub na dyskietce.
4. Wszystko, co napiszesz, może być wydrukowane. :)

Heroes of Might and Magic IV: Winds of War

VETO! Przeczytałem recenzję Czarnego Iwana i uważam, że 8+ to zdecydowanie za wysoka ocena. Po pierwsze, nowe jednostki. Przy 23 potworach, które pojawiły się w Armagedon's Blade, liczba 3 zbyt duża chyba nie jest, a przecież jest jeszcze tyle bestii z HoMM III, jakie można by było dodać: Wiwerny, Gorgony, Pegazy, Enty, Gogi, Czarty, Lisze, Chimery... Po drugie, miasta. Nie doszło ani jedno (znowu AB jest lepsze). Po trzecie, artefakty. Również żadnych nowych (w Shadow of Death było aż 12...). Po czwarte, ścieżka dźwiękowa. Jeden nowy utwór, czyli niewiele (ale to już tradycja, jeśli chodzi o dodatki do Heroes). :(Na plus należy za to zapisać grze dużą liczbę nowych scenariuszy (wśród nich te najlepsze stworzone przez graczy z całego świata) oraz kampanie.

Podsumowując, uważam że gra powinna dostać ocenę 6. I podobnie jak Smuggler - wolę pograć w trzecią część serii.

Jacek Mosakowski

Robocop

VETO! Zdecydowanie nie zgadzam się z oceną gry Robocop i samą recenzją. Nigdy nie byłem fanem Robocopa, a jednak gra ta bardzo przypadła mi do gustu. Według mnie, akcja w grze wcale nie jest taka drętwa. Napisałeś, że jeśli Robocop zabije cywila, mówi tylko „ooops". To nieprawdziwa uwaga. Kiedy zabijesz jakąś bezbronną osobę, ekran się zamazuje i przez najbliższe kilka sekund praktycznie nic nie można robić. Trudno powiedzieć, by przeciwnicy stawiali opór? Jeżeli jesteś taki dobry, Eldzie, to pograj, tak jak ja, na poziomie hard i przejdź całą grę. I dobrze, że grafika w Robocopie jest taka - jaka jest, bo posiadacze nieco starszych sprzętów również mogą w nią pograć. Ja sam nie mam za dobrego komputera (kupuje nowy), więc jestem szczęśliwy, że chociaż w tę z najnowszych gier mogę pograć. Jeżeli mówisz, że muzyka i dźwięki są słabe - to naprawdę m u - sisz słuchać tylko metalu, gdyż audio i sama gra idealnie do siebie pasują. Grę polecam wszystkim fanom dobrych shooterów.

Grafika: 7/10
Muzyka & Dźwięk: 6/10
Grywalność: dla fanów Robocopa: 9/10, dla przeciętnego gracza: 7/10
Ogółem: 7/10

Avistak

GTA: VICE CITY

VETO! Autor wręcz rozpływa się w superlatywach, pomijając przy tym najistotniejsze błędy pojawiające się w grze! (...) Fizyka naszej postaci. Co robi bohater jadący na motorze po uderzeniu w nadjeżdżający samochód? Nie leci przed siebie i nisko nad ziemią, jak spodziewalibyśmy się po prawach fizyki. Niejednokrotnie zdarzyło się, że Tommy leciał beztrosko do góry w powietrzu, po czym upadał i bez szwanku kontynuował jazdę. AI kierowców karetek oraz radiowozów. To, co wyczyniają na drogach, budzi niejednokrotnie jedynie uśmiech politowania.

Michał „neDwed" Jamróz

VETO! Zaciekawiła mnie kwestia „tętniącego życiem miasta". Mi się wydaje, że to miasto tętni życiem tylko w pewnym obszarze, w którym znajduje się gracz (wykluczając maszyny latające i poruszające się po wodzie). Engine po prostu generuje widok miasta w naszym polu widzenia. Kolejna moja odmienna opinia dotyczy samochodów. Jak dla mnie, te wozy nie są piękniejsze od tych z GTA3. Mało tego, są duużo słabiej wykonane. Teksturki pokrywające wozy są - wg mnie - mniej dokładne, co naprawdę widać gołym okiem. A to już moje własne odczucia na temat GTA3 - przeszedłem je 2 razy i chyba za niedługo zrobię to jeszcze raz, natomiast po przejściu GTA: VC jakoś nie mam ochoty już do niego wracać. Niby wszystko fajnie: motory, klimat lat 80, więcej wozów itd. Ale jak dla mnie - 9 może 9+/10 za jako taką wtórność i mniejszą grywalność.

uQuad

VETO! 2 bugi związane są z czołgami. Gdy tylko „dotkniemy" pojazdem jakiegokolwiek samochodu, ów natychmiast wybucha. I jeden z większych baboli w grze: jadę sobie czołgiem, goni mnie wojsko, mijam pana policjanta, a ten chcąc mi uprzykrzyć życie - rzuca... kolczatkę... (!)

A oto kropla przepełniająca czarę goryczy. Tommy Vercetti jest silniejszy od Herkulesa. Wiecie, jak rozpędzić samemu kilkunastotonową ciężarówkę do sporej prędkości? Nawet nie trzeba odpalać silnika. Nasz bohater to wie. Wystarczy... biec sprintem na jej tył, a wóz pojedzie. Istny cud. Tommy potrafi nawet przestawiać samochody w poprzek (w podobny sposób - sprawdźcie!) Za pierwsze 5 godzin gry dałbym 10, lecz w miarę odkrywania wszystkich jej tajemnic jest coraz gorzej...

GSP DibbleR

Mam inne zdanie!

Splinter Cell PL

VETO Tekst o Splinter Cell PL podobał mi się bardzo, ale z oceną końcową zgodzić się nie mogę. Wspomnę o rzeczach, których nie opisałeś w recenzji. Pod koniec gry bohaterowie w rozmowach wspominają różne wydarzenia, które nie występują w grze, jak np. śmierć Philippa Masse (i w ogóle fabuła robi się niespójna), natomiast przeszukując katalogi gry, natrafiłem na pliki z napisami wyświetlanymi na ekranie podczas dialogów (*.pol), które sugerują kilka poziomów rozgrywanych m.in. w miasteczku górniczym, hucie stali i jakiejś stoczni. Wynika z nich, że gdzieś tu z rąk Sama F. ginie Masse! Jednak bez wersji angielskiej nie mogę stwierdzić, czy jest to błąd wersji PL, czy tak ma być.

Oceniając jakość polonizacji z tak wieloma błędami, należy też wziąć pod uwagę jakość pomocy technicznej. Dzwonię do Play-it i (grzecznie!) mówię miłemu panu, w czym rzecz. Słyszę, że wersja PL powstała na podst. materiałów z Ubi Soft i PI za nie nie odpowiada. Mówię, że w demie wszystko było OK. Sugeruję zbadanie sprawy i wypuszczenie łatki. Facet mówi, bym nie sugerował się demem, ale że się tym zajmie, bierze mój nr telefonu i obiecuje oddzwonić. I na tym kończy się support. Gość nie oddzwania, PI nie odpowiada na maile, patcha nie ma, tylko cena spada do 99 zł.

Podsumowując - za 99 zł, dostajesz betę SC z NADINSTALOWANYM patchem 1.1 (by nikt nie połapał się, że to beta), niechlujnie spolszczoną i bez pomocy technicznej. Instrukcja i tłumaczenie niczego tu nie ratują (ta badziewna latarka też). Dla mnie - 1/10 i „badziew miesiąca".

Ginnungagap

VETO Nie podoba mi się także system save'ów. Nie lubię zasuwać przez pół miasta do kryjówki (na początku, gdy mam ją tylko jedną). Wkurzają również pewne pozornie nieszkodliwe niedociągnięcia. Jednym z nich jest znikanie samochodów podczas misji. Dojeżdżasz na miejsce, gadasz - z kim miałeś gadać, kończysz, a samochodu już nie ma. Nie dzieje się tak we wszystkich misjach, ale za przykład może posłużyć choćby Guardian Angel. Poza tym gra jest dość liniowa. Jeśli chodzi o główną kampanię, fabuła prowadzi nas za rączkę i niezbędne jest wykonanie niektórych misji w określonej kolejności. Myślę, że dziewiątka wystarczyłaby grze w zupełności.

Radek „Taywan" Pulkowski

Od redakcji: w przypadku gry GTA chcemy sprostować jedną rzecz - to nie jest SYMULATOR gangstera/miasta/działania policji. To jest gra akcji. To gra zręcznościowa! Zatem obniżanie ocen za brak realizmu czy za to, że miasto tylko udaje, iż żyje (gdyby chcieć symulować prawdziwe żyjące miasto, podejrzewam, że musielibyście kupić superkomputer Cray najnowszej generacji) - jest chyba lekkim nieporozumieniem. AI jak AI, rozmaite głupoty wykonywane przez sterowane komputerem postacie pojawiają się w każdej grze, w jaką graliśmy. 10/10 nie oznacza gry idealnej, bez wad. Oznacza grę, która jest bliska ideału, ma fantastyczną grywalność itd. Zatem bronimy uparcie oceny 10/10 dla GTA: VC.

Colin McRae 3 PL

VETO Singiel: Nie wiem, na co się programiści zapatrzyli, ale nie dając opcji wyboru ustawienia, popełnili cos więcej niż zbrodnię przeciw ludzkości (zapalonych kierowców). Sterowanie jest zbyt czułe, a to sprawia, że kierowanie autami napędzanymi na przednią oś jest niemal niemożliwe. Singiel staje się przez to mało grywalny. (-0,75 p.)

Rezultaty: Przechodząc do mistrzostw, nie sposób nie wspomnieć o wyświetlaniu rezultatów - jest karygodne. Zaraz po przejechaniu odcinka (jeśli startuje się na przedzie stawki) nie wyświetlają się wyniki wszystkich kierowców, tylko trzeba czekać, aż wszyscy przyjadą, a że różnice są nieraz minutowe pomiędzy pierwszymi dwoma zawodnikami, czekanie nie należy do najprzyjemniejszych. Takowa tablica pojawia się przy okazji następnego odcinka, ale jest to w takim tempie, że nie można zanalizować wyników poszczególnych kierowców. Aby było śmieszniej, tablica ta nawet się nie wyświetla przed ostatnim odcinkiem „1 na 1". (-0,75 p.)

Kibice: A raczej drewniane malowidła, które ustawione są przy starcie w ilości ok. 10 i można spotkać takowych wzdłuż trasy w liczbie ok. 5 na odcinek. Żenada. Rozumiem, że za bardzo obciążyłoby to komp, ale bez przesadyzmu - mogliby ich chociaż animować, a nie - kamerzysta i puszczający są animowani, a reszta - zwykła tektura. (-0,25 p.)

Realizm: W niektórych miejscach po prostu go brak. Jak robimy symulację, to gdy spadamy ze skarpy w przepaść już nie wracamy na drogę w nienaruszonym stanie, a jak się uderza z prędkością ok. 160 km/h - są małe szanse, że przeżyjemy, a tu tylko spojler przedni odpada. (-0,25 p.)

Na koniec jeden babol. Gdy ścigałem się „1 na 1" z niejakim panem P. Barcą, przy prezentacji ukazały się dwa Focusy, takie jak mój i oba miały na szybie napis... Mc Rae, Grist. Ja, Barcie, swojego nie pożyczałem. Żałosne.

Razem z brakiem multi i tylko Fordem w mistrzostwach (-0,5 p.) daję 7+, bo gdyby nie ww. usterki gra za grafę i sfx miałaby 10.

Łukasz Węcki

VETO Nieprawdą jest, jakoby model jazdy był perfekcyjny. On nawet nie jest dostateczny! Auto w trzeciej części gry straciło na wadze około 1 tonę i zachowuje się jak plastikowy samochodzik na baterie. Zupełnie nie czuć masy samochodu, napotkane hopki już nie są tak atrakcyjne jak w poprzednich częściach, a kontrolowane, długie poślizgi wyglądają po prostu sztucznie.

Samochód prowadzi się tak, jakby reakcje na ruchy kierownicą nie wynikały z ogólnych warunków i sił działających na pojazd, ale jakby były wcześniej określone jakimiś chorymi skryptami. Dziwi zachwyt nad produktem Codemasters, szczególnie w odniesieniu np. do Rally Trophy, które daliście jako porównanie - zaznaczając, że główną różnicą są samochody. Otóż nie - główną różnicą jest model jazdy, który w Rally Trophy jest bliższy symulacji, a w Colinie sięga jedynie zręcznościówki. Jak dla mnie - Colin to najwyżej 7/10.

Michał Malanowicz

VETO Podoba mi się model uszkodzeń i nie zgodzę się z opinią, że auto jest za twarde. Są tu pewne niedociągnięcia (grafika) w postaci mało „naturalnego" tumanu kurzu za autkiem i światłami reflektorów dość kiepsko oświetlającymi drogę. Totalnym partactwem jest widok samochodu na tle nocy w powtórkach ze special stage. Wygląda jak naklejony na czarne tło - koszmar! Dźwięk w grze uważam za mało realny. Ech... a wystarczyło Eurosport włączyć. ;) Poza tym gdzie ten wypasiony pisk opon na asfalcie (Colin 2)?! Zamiast tego słychać tylko „jakiś" szum.

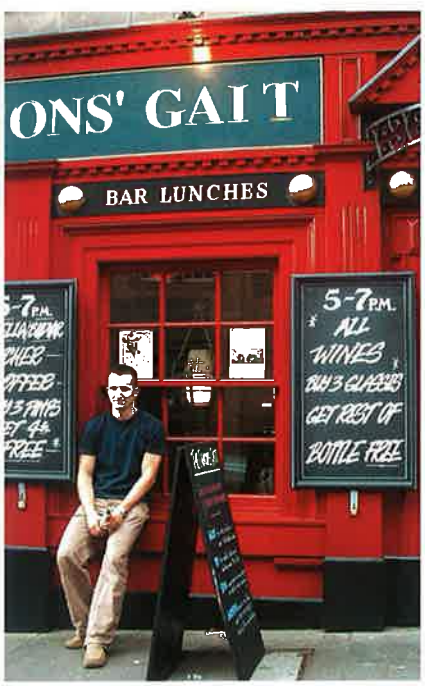
Fizyce jazdy nie można nic zarzucić (wreszcie można bączki kręcić!).

Co do powtórek - to po prostu AWS - aleście wszystko spie...szyli. W Colin 2 powtórki były wspaniałe. Można było przeanalizować tor jazdy i wychwycić błędy. Tu jest to niemożliwe. W mojej ocenie Colin 3 to 8/8+.

Vivid

Activate 2003

Pod koniec słonecznego i wyjątkowo gorącego lipca zostałem wezwany przed oblicze najwyższego. Naczelny zerknął jeszcze raz na kartkę, po czym rozwalił się na skórzanym fotelu z baterią kolorowych guziczków na poręczach i zaplótł palce u rąk - co było nieomylnym znakiem, że się koncentruje i zaraz oświeci mnie mądrością. „Tak, panie kolego...", zawiesił głos na chwilkę dla lepszego efektu. „Pojedziecie służbowo do Szkocji!", rzekł wreszcie. „Od 5 lat odbywają się tam prezentacje tytułów wydawanych pod skrzydłami Activision. Macie to sobie wszystko dokładnie obejrzeć i przywieść mi tu relację. Migiem!".



Każdy pub w Edynburgu prezentuje się zachęcająco.

Activate 2003 to po raz szósty już organizowana impreza, która ma na celu zaprezentowanie dziennikarzom z całego świata najnowszych propozycji przygotowywanych pod skrzydłami Activision. Jednocześnie jest to okazja, aby zaprezentować się przed londyńskimi targami ECTS, kiedy wśród ofert wielu wydawców trudniej jest przyciągnąć i skupić uwagę odbiorców. Tegoroczny pokaz produktów sygnowanych marką Activision odbył się u podnóża osadzonego na malowniczym wzgórzu zamku Dundas, w salach konferencyjnych hotelu Sheraton Grand.

Pierwsze wrażenie - zimno! U nas 35-stopniowe upały, w Szkocji ledwie 14 stopni, wieje wiatr, siąpi deszcz. Czułem się trochę głupio w hawajskiej koszuli, krótkich spodenkach i klapkach...

Oprawa, jaka towarzyszyła prezentacjom, była przygotowana „na efekt" i w moim przynajmniej przypadku - wrażeń było aż nadto. Do każdej sali wchodziło się jak do kina, z tą nutką podniecającego oczekiwania. W środku raczej ciemno, na gości oczekiwały wygodne fotele i dwa duże jak okna ciekłokrystaliczne ekrany. Organizatorzy postawili przede wszystkim na wizualizację, bo w większości przypadków to ona była najmocniejszą stroną prezentowanych hitów.

Tytuły prezentowali najwięksi i najsilniejsi, chociaż nie tylko. Oglądaliśmy propozycje LucasArts, id Software, Lionhead Studios, Troika Games, Infinity Ward, Stainless Steel Studios, The Creative Assembly, Treyarch, Toys of Bob, Edge of Rality, Vicarious Visions, Torus Games i innych. Gros prezentowanych tytułów będzie miało premiery na konsolach (PS2, Xbox), ale spośród 15 aż 10 zostanie wydanych w wersji PC. Gości podzielono na niewielkie, dziesięcioosobowe grupy, które wędrowały przez cały dzień od sali do sali. Zadbano także, byśmy nie padli z głodu i pragnienia - co akurat dobrze się złożyło, bo wiele razy zaschło mi z emocji w gardle.

Największe wrażenie wywołały u mnie pokazy najbardziej oczekiwanych tytułów - Call od Duty z Infinity Ward, którego premiery możemy spodziewać się już w październiku. Po prostu wgniotło mnie w fotel i zostawiło ogłuszonego ciężkimi nalotami.

Todd Hollenshead z id Software na tle własnego dzieła.

Było na co popatrzeć! Zaprezentowano dwie kampanie, w tym zdobywanie Berlina. Będziemy mogli wreszcie wcielić się w radzieckiego żołnierza. **Wrażenie z gry jest przepotężne, a stopień realności i odwzorowania szczegółów pozostawia daleko w tyle Battlefield 1942 i Medal of Honor!**

Skoro jesteśmy już przy tematach wojennych - grą, która również dotyczyła okresu II wojny światowej był tytuł przygotowany przez LucasArts i Totally Games. Secret Weapons Over Normandy ukaże się w listopadzie i będzie rozbudowaną grą... zręcznościową, w której zasiądziemy za sterami kilkunastu samolotów uczestniczących w działaniach II wojny światowej. Zobaczyliśmy jedynie kilka z 20 autentycznych maszyn. O ile bardzo rozbudowane menusy przypadły mi do gustu (możliwość mody-

Call of Duty - rewelacja na Activate 2003. Zobaczycie, do tej gry będziecie się modlić.

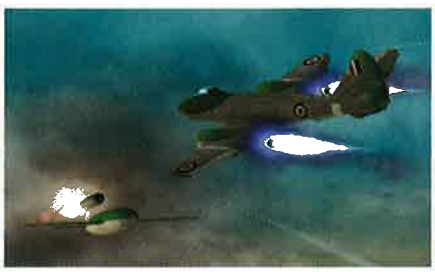
fikacji technicznych i wyglądu jednostki), to sama walka powietrzna nie była już tak dopieszczona. Gracz będzie obserwował pole działań z pierwszej i trzeciej osoby, dostępna będzie również opcja replay. Secret Weapons Over Normandy nie będzie jednak szczególnie innowacyjnym tytułem, graficznie też nie robi większego wrażenia.

Jeżeli ktoś ma słabe serce, niech się wystrzega Doom III. Kiedy zobaczyłem diaboliczne oblicze Tedda Hollensheada, CEO studia id Software i błękitną zimną poświatę, w jakiej skąpana była sala Doom III, poczułem ciarki na plecach. Co poniektórzy widzowie zbledli jak ściany, bo też masakra na ekranie była przeokrutna. Dopracowane tła, wy-

Nick nie ma litości dla wrógów (True Crime: Streets of L.A.).

Dudy to baaardzo głośny instrument.

gląd potworów, broni i efektów specjalnych jest na poziomie, którego dotychczas nikomu jeszcze nie udało się osiągnąć. Podczas prezentacji zastanawiałem się, jakiego kompa będzie wymagała taka gra. Ciekawe, że gdy na ekranie pojawiło się szczególnie dużo potworów oraz masa efektów specjalnych (w rodzaju płonących pentagramów), objawił się też efekt slideshow. (Skoro nawet najmocniejsze



Secret Weapons Over Normandy.

jednostki, jakich użyto podczas prezentacji, zaczynały się smażyć - obawiam się, że nasze domowe blaszaki zagotują się w kilkanaście sekund.) No, chyba że będziemy grać z minimum detali. Zbierajcie gotówkę na upgrade...

Wszyscy fani GTA powinni wstrzymać oddech, bo na rynek wkracza właśnie gra z Luxoflux zatytułowana True Crime: Street of L.A. (wersja na konsole). Podobnie jak w Vice City, na ulicach Los Angeles przestępczość ma jeden konkretny wymiar. „Na oko" - będzie miała około dwóch metrów i zakazaną gębę. Właśnie w tego kolesia wcielimy się w grze z Luxoflux. Podczas prezentacji zaskoczył mnie przede wszystkim rozmiar miasta. Gracze będą mogli eksplorować aż 100 mil kwadratowych szczegółowo oddanego L.A. Dla tych, którzy wybie-

Prezentację Empires: Dawn of the Modern World przeprowadzono w formie pojedynku sieciowego między gośćmi.

Na granie też znalazł się czas.

rają się do Miasta Aniołów, nie będzie już potrzebna mapa.

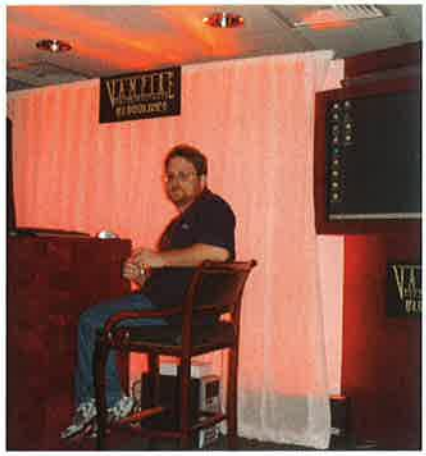
Dobrze się złożyło, że kolejna prezentacja dotyczyła mniej brutalnego tytułu - bo obawiałem się już, że ciśnienie wysadzi mi gałki oczne z makówki. **Pokaz The Movies z Lionhead Studios poprowadził sam Peter Molyneux.** W The Movies wcielimy się w właściciela studia filmowego. Jako producent będziemy się starali rozkręcić filmowy biznes między 1990 a 2010. Gierka przypomina nieco The Sims, ale graficznie wydawała mi się o wiele bardziej dopieszczona. Poza tym przewiduję tu masę zabawy, bo gra jest naprawdę rozbudowana. Będziemy mogli uczestniczyć w procesie powstawania filmu od początku do końca (wybór scenariusza, tytułu, aktorów, kostiumów, reżysera, kamerzystów itd.). Wybierzemy oczywiście rodzaj produkcji (komedia, romans, horror itd.). By nie było tak przyjemnie i prosto, na nasze barki spadnie również opieka nad rozkapryszonymi gwiazdami filmowymi. **Peter Molyneux zapowiedział, że w planach jest konkurs dla graczy na najlepszą produkcję filmową wykonaną w The Movies.** Będzie o co powalczyć!

Fani zręcznościówek też mieli w Edynburgu faworyta. **Zastanawiałem się, co jeszcze można wpakować w Tony Hawk's Underground po premierze czwórki.** Okazało się, że goście z Neversoft mają jeszcze parę ciekawych pomysłów... Podczas prezentacji skoncentrowano się na ukazaniu tego, że skater nie musi już być tylko gwiazdą - ale zwyczajnym chłopakiem z ulicy, na przykład graczem. W nowym THU można zastąpić twarz skatera własną facjatą, a bardzo rozbudowany system modyfikacji umożliwia zmianę wyglądu i postury modelu w ten sposób, że będzie dokładnie taka jak twoja lub moja. Oczywiście w menu jest też masa decków, tracków, kółek czy sprzętu, na jakim będziemy hasali po olbrzymich levelach. Zapowiedziano też grę multi dla posiadaczy PlayStation 2. Niestety na wersję PC przyjdzie nam jeszcze poczekać.

Fajnym pomysłem organizatorów było przerobienie jednej z sal na... salon gier. Prawdę powiedziawszy, znikałem w niej podczas każdej wolnej

Spider-Man 2 - pewne zmiany w systemie walki (możliwość rzucania przeciwnikami oplecionymi linami) oraz poprawa grafiki. Fizyka nadal kuleje.

Krew spływała na widzów podczas pokazu Vampire: The Masquerade Bloodlines.



chwili pomiędzy prezentacjami. Mogłem wówczas popykać w niektóre prezentowane na Activate 2003 tytuły (jednak jedynie konsolowe). Okazało się też, że nie tylko ja wpadłem na ten pomysł. Pojedynki z Disney's Skate Adventure toczył tuż obok mnie sam Rick Goodman, prezes Stainless Steel. Spotkałem też zmagającego się z grą Leonarda Boyarsky'ego z Troiki i wielu, wielu innych, dzięki którym mamy co robić z naszą ciężko uciułaną gotówką.

Oczywiście nie samymi grami człowiek żyje i nie zabrakło czasu, by zobaczyć paradę szkockich dudziarzy, zwiedzić Brytanię, ulubiony statek angielskiej rodziny panującej, czy też zajrzeć do The Scotch Whisky Heritage Centre. Organizatorzy zadbali też o to, aby goście mieli okazję lepiej poznać się i „zbratać" podczas swego rodzaju wieczoru zapoznawczego. Z tego zbratania miałem następnego dnia potężny ból głowy, ale to już inna historia. W tej chwili czekam z niecierpliwością na premiery gier, jakie widziałem i o jakich opowiedziałem. Jednak nie tylko. Spoglądam też na zdjęcia ze szkockimi pejzażami i obiecuję sobie w duchu, że kiedyś tam jeszcze wrócę... CDA

Vampire: The Masquerade Bloodlines. Prezentacja nie przekonała mnie do tego tytułu. Może dlatego, że był to ostatni pokaz dnia i wszyscy padali już ze zmęczenia. :)

Pumbaa też lubi skateboarding - tyle, że woli śmigać na kawałku kory (Disney's Extreme Skateboarding).

eden

GRANICA

czyli baśń o Królu Atari, Dzielnym Śmiałku Morrowindzie, Testowych Szympansach Okrutnego Microsoftu i Rzece Pikseli, która nie pozostanie taka sama.

Tydzień temu w jakimś programie w telewizji zobaczyłem refleksy światła na powierzchni jeziora. Pomyślałem: „woda jak w Morrowindzie". Dopiero po chwili zreflektowałem się „przecież przed chwilą po raz pierwszy w życiu porównałem świat rzeczywisty do gry komputerowej!". Dotąd było na odwrót - mówiłem „krew i rany postrzałowe w SoF2 prawie jak w rzeczywistości, reakcje NPC-ów w Falloucie podobne do reakcji prawdziwych ludzi, niebo w Ultima IX jak prawdziwe" itd., itp. Chyba każdy z nas, graczy, choćby nieświadomie, dokonywał podobnych porównań. Jednak za każdym razem przy okazji gry czy to ja, czy ktokolwiek inny zauważaliśmy niedoskonałości komputerowego świata „no, te liście to mogli lepsze zrobić", „świetna grafika, ale tu dali bitmapy, zamiast w trójwymiarze", „a ta woda to powinna się rozchodzić w kręgi, gdy do niej wchodzisz" i tak dalej.

Teraz także, przy Morrowindzie, ojciec nie omieszkał marudzić „no, ale jak tniesz mieczem wodę, to powinny być jakieś rozbryzgi" – i miał świętą rację. Jednak ta woda w Morrowindzie, tak z bliska podobna do prawdziwej - jest gigantycznym skokiem naprzód, jeśli porównać ją do „wody" w starszej o dekadę Ultimie Underworld – niebieskiego, gęstego pasma pikseli. Po tym, jak grałem w Morrowinda w rozdzielczości 1600 x 1200, robiąc co jakieś dwie minuty „skrinszot", by mieć „pocztówki" na pulpit, zdałem sobie sprawę, że nigdy wcześniej coś podobnego mi się nie zdarzyło, że w historii gier komputerowych zaczyna się nowy etap (choć producent co drugiej niemal gry reklamuje własny produkt jako „początek nowej ery w dziedzinie rozrywki", a co najmniej jako „nowatorski")...

A teraz opowiem bajkę

Dawno, dawno temu, w czasach króla Atari 130 XE, księżniczki ZX Spectrum i złego czarownika Commodore 64 był sobie chłopiec, który lubił chodzić z ojcem „na automaty". Dzieciakowi granie nie wychodziło za bardzo, ale lubił popatrzeć, jak lokalni „mistrzowie joya" przechodzą kolejne etapy danej gry. W domu miał „małe Atari", z pradawnymi Blue Maxem, Zorro (w którym Don Diego liczył sobie chyba kilkanaście pikseli) i Bruce'em Lee (mistrz walki zbudowany był aż z ok. 50-60 pikseli) – gry te jednak ustępowały grafiką tym „automatowym". Kiedy dzieciak wracał z ojcem od dziadków, czasem rozprawiali o tym, że chcieliby „by z tego rycerza, co to był na automatach, po każdym ciosie odpadał jeden fragment zbroi: najpierw nałokietniki i rękawice, potem hełm, a potem napierśnik, a potem dopiero umierałby...". Zarówno ojciec, jak i syn zdawali sobie sprawę z abstrakcyjności takich rozmyślań – przecież to była fantazja, niemal science fiction. Ojciec jednak mówił do młodego prorocze słowa „zobaczysz, kiedyś zrobią grę z taką grafiką, że...".

Oczywiście tym dzieciakiem byłem ja. Od tego czasu zmieniło się parę rzeczy

- i obecnie światem rządzą król PeCet i królowa PlayStacja Druga, inny jest też ustrój... Ale przepowiednia ojca spełniła się: oto, śmiałek Morrowind przekroczył granicę „królestwa graficznej niemożliwości"(oczywiście dla każdego/każdej z was inna gra może wyznaczać ten przełom). Oczywiście do szczytu grafiki doskonałej dużo mu brakuje, ale po nim nadejdą następni. Wczoraj widziałem nowego śmiałka o imieniu Splinter Cell , który zapewne pokona Morrowinda w drodze na szczyt. I po nim przyjdzie jeszcze wielu, a gdy przyjdą, tylko najstarsi będą pamiętać o poprzednikach i tylko w wiekowych pismach będzie można przeczytać o przodku Daggerfallu, czcigodnej Arenie czy praojcu PacManie... Aż pewnego dnia (może to będzie za lat dziesięć, a pewnie nieco później) w grze (zamiast „wymyślonego" bohatera, bo zawsze nadaję postaci własne cechy) będę mógł zauważyć:

Niebo... zachód słońca równie rzeczywisty jak wtedy, gdy wyglądam przez okno. Tylko piękniejszy, bo bardziej kolorowy. Chmury... przybierają złowrogi, czerwono-granatowy odcień. Poruszają się niezauważalnie, ale nagle wiatr się wzmaga i ich ruch wzdłuż horyzontu staje się szybszy. Słychać grzmot. Zrywa się burza. Muszę się schować - bo ryzykuję przeziębienie, jestem ubrany tylko w tunikę i skórzane spodnie, a na nogach mam sandały. Nieopodal widać ruiny starej chaty, które posłużą mi za schronienie (wcześniej nazbieram trochę liści łopianu, by zatkać dziury w dachu). Pierwsze krople deszczu spadają na ziemię. Jeden z moich towarzyszy (grany przez znajomego z sieci, nazwijmy go PIERWSZY) odzywa się: „Ruszmy tyłki do tej budy, zaraz będzie ulewa. Deszcz zrobi z traktu błoto i mułom będzie się ciężko szło. Już i tak mają dosyć na dzisiaj, mój toczy pianę z pyska, tak się zmęczył". DRUGI z towarzyszy (inny znajomy/znajoma) zakrzyknie nagle: „Patrzcie! Tam ktoś leży, w krzakach!".

Podchodzimy, deszcz przylepia nam ubrania do ciał – widzę, że obaj mają mokre włosy. Przełączam na kamerę „z obserwatora" i patrzę na siebie z oddalenia, włosy zlepione w stróżki ociekają wodą. „To jakiś facet, ktoś go załatwił" – mówi PIERWSZY, przeszukując ciało leżące w zaroślach. A drugi oznajmia: „Eee, prawie nie widać ran, chyba mam ocenzurowaną wersję". „No widzisz", mówi na to DRUGI, „a u mnie wszystko wyraźne, nawet robaki siedzą, siedzą i jedzą. Tylko wnętrzności mu nie zrobili na wierzchu, bo bym się chyba porzygał". Przełączam kamerę znów na „pierwszą osobę". Podchodzę i patrzę na zwłoki, ale widok jest nieprzyjemny, bo gram w nieocenzurowaną wersję „tylko dla dorosłych" (przed zakupem badałem serce, podpisywałem stosowne zaświadczenia), chociaż oczywiście z ograniczeniem „etycznym" zapobiegającym „nieuzasadnionemu zabijaniu NPC-ów" (piracki wersje podobno nie mają tego ograniczenia, ale ja oczywiście kupuję tylko oryginały). :)

Odwracam się, zostawiam ich na deszczu - idę nazbierać łopianu. Gdy zerwałem już kilka liści, zauważam żabę, którą pozbawiłem w ten sposób schronienia. Nie rusza się, przerażona, ufna w swoje barwy ochronne. Szybko łapię ją w rękę. Przypomina mi się zasłyszana niedawno wiadomość, że podobno Microsoft i EA kończą testować na poprawionych genetycznie szympansach nową generację gier: projektorami są hełmy, które emitują elektroimpulsy stymulujące mózg i wywołujące nie tylko bodźce wizualne i słuchowe, ale też czuciowe oraz zapachowe. Jeśli testy się udadzą, może kiedyś poczuję, że żaba jest zimna, mokra i oślizgła. Poczuję smród trupa gnijącego w zaroślach (czy będzie też ocenzurowany?) i zapach rozmokłej ziemi. Złożę dłonie w miseczkę, a gdy napada w nie trochę deszczu, będę się mógł napić. Poczuję, jak woda zwilża wargi, przechodzi przez gardło i chłodzi przełyk... A na razie mogę tylko wypuścić żabę (bo jak ją rozgniotę, będzie ujemny bonus do „karmy"). Patrzę na własną dłoń. Widać na niej linię życia, linie papilarne, a nawet bliznę, którą mam od czasu, gdy kiedyś z ojcem byliśmy „na automatach"...

Opisałem powyżej moje przeżycia dotyczące Morrowinda, przytoczyłem kawałek biografii oraz wymyślony wycinek „przyszłych wirtualnych przygód" – ale nie chcę, by posłużyło to wyłącznie nostalgicznej refleksji o tym, jak to kiedyś było i zestawieniu tego z tym, co jest teraz, czy z tym, co może być kiedyś. Chcę także, co ważniejsze (i chyba ciekawsze), zastanowić się nad czymś innym.

Nieunikniony wydaje mi się moment, w którym grafika i dźwięk staną się tak doskonałe, że będą iluzją świata za oknem, jego odpowiednikiem. Sądzę, że to powinno z kolei nieuchronnie spowodować w grach ograniczenia natury moralnej/etycznej płynące nie tylko od autorytetów w dziedzinie sztuki czy nauki, ale być może również kościelne. Hipotezy, że ktoś może się „przestraszyć na śmierć" skutkiem zbyt realistycznie przedstawionego sztucznego świata lub jak to już dzisiaj jest dość powszechne (w końcu chyba każdy człowiek ma skłonności do eskapizmu), więcej czasu spędzać „w świecie fikcji" niż na jawie - brzmią bardzo prawdopodobnie.

Może kiedyś, by zagrać w odpowiednik Soldier of Fortune 10, trzeba będzie przy zakupie okazać nie tylko dowód osobisty, ale również książeczkę zdrowia oraz złożyć pisemne oświadczenie pod pismem mówiącym, że „sprzedawca i producent programu nie biorą odpowiedzialności za ewentualne straty na zdrowiu fizycznym bądź psychicznym użytkownika"? Przy tym zamieszczane powszechnie w instrukcjach do gier złowrogie ostrzeżenie o epilepsji na skutek „dłuższego wpatrywania się w migoczące światła lub wzory świetlne", które mnie niegdyś bardzo przejęło - to niewinny żarcik. Z łatwością możemy sobie wyobrazić ogromną skalę emocji towarzyszącą popełnianemu przez gracza morderstwu „w czasie rzeczywistym, w najwyższej rozdzielczości". Nie wydaje mi się jednak, by do takich sytuacji doszło w przyszłości. Albo będzie to znacznie ocenzurowane - tak w sam raz, by „poruszyło, ale nie do końca". (Tak aby

- jak to pisze King „drzwi (do szaleństwa/strachu etc.) pozostały bezpiecznie zamknięte"). Ew. taka gra nie dostanie wizy na „wejście w najgłębsze rejony naszej świadomości" – nie wydaje mi się bowiem, by w przyszłości (nawet jeśli sztuczna stymulacja mózgu za pomocą jakiejś nowoczesnej aparatury VR zdołała wywołać realistyczne wrażenia zapachu i dotyku) pozwolono na TAKIE granie.

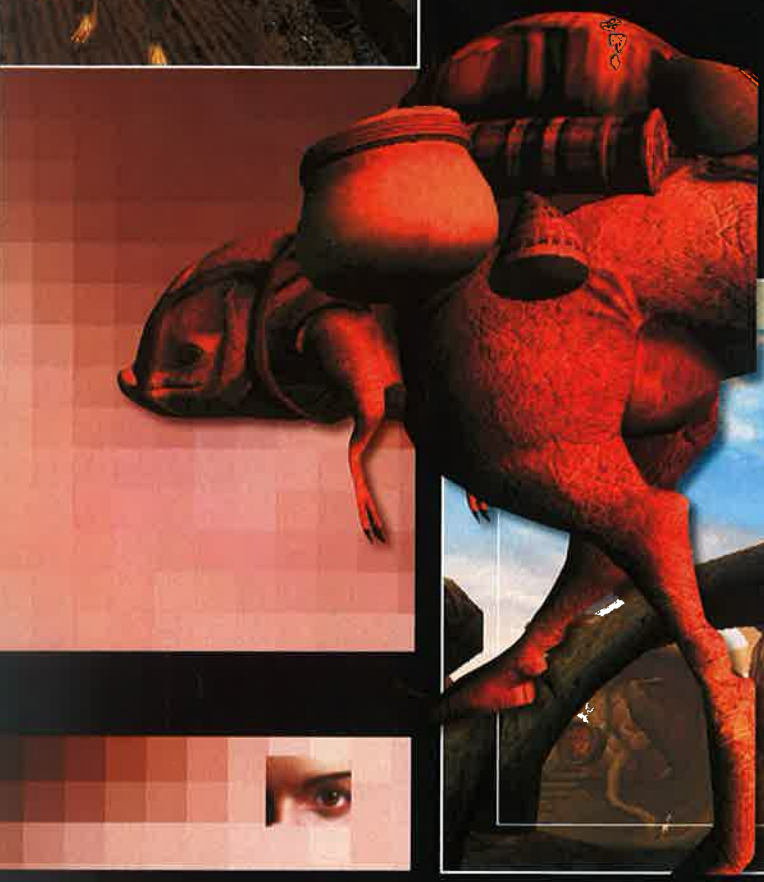
Byłaby to chyba gra zbytnio ryzykowna dla zdrowia uczestnika – ogromna ilość potencjalnych doznań mogłaby w skrajnym przypadku nie tyle nawet wpłynąć ujemnie na jego kondycję psychofizyczną, co poprzez iluzję idealnego świata gry kompletnie przewartościować pogląd gracza na rzeczywistość. (Np. który facet chciałby trudzić się zdobywaniem kobiety, kiedy mógłby kupić grę symulującą miłość z ideałem kobiecości – i vice versa.)

Rozumując w ten sposób, nietrudno wyobrazić sobie bogate społeczeństwa „wirtualnych ćpunów", którzy pokarm przyjmują dożylnie i wydalają na miejscu (jak na starej proroczej [?] karykaturze przedstawiającej gracza przed komputerem, siedzącego na sedesie i z lodówką przy biurku). A stąd prosta droga do snucia hipotez o pogłębiającym się przyroście ujemnym, korporacjach dyktujących graczom codzienną, eskapistyczną rozrywkę w zamian za dopływ gotówki przez sieć itd., itp.

Ciekawa byłaby również ewentualna reakcja Kościoła Katolickiego (lub innych religii) na takie hiperrealistyczne zabawy w „doskonałym, wirtualnym świecie" skonstruowanym nie przez Boga Stwórcę, lecz przez zespół ludzi „Stwórców Programistów" - bogów, powołujących do życia w ludzkich umysłach nowe doskonalsze światy. Wszak już teraz gry są idealizacją naszego świata - idealizacją, w której nie istnieje niesprawiedliwy „czynnik losowy/boski" wpływający na nasze poczynania czy sprowadzający nas na inne ścieżki – my sami wybieramy dla siebie los, tylko i wyłącznie od nas zależy sukces w grze.

Obecnie gry przez środowiska kościelne postrzegane są raczej w sposób dość dziecinny, mnożone są naiwne, sztucznie naciągane zarzuty typu „w Diablo to grają sataniści, już sam tytuł mówi o treści". Nikt nie postrzega gier

w kategorii „łamania dogmatów", bo wciąż zbyt słabo oddziałują one na świadomość odbiorców. Ale myślę, że w przyszłości może się to zmienić i być może wówczas Kościół wyda krucjatę przeciwko „technologicznym bożkom". Bo czy nie jest z punktu widzenia wiary katolickiej pyszne i bezbożne mniemanie, że można stworzyć świat doskonalszy niż nasz, ten stworzony przez Boga - i czy dążenie do tego przez wielkie firmy nie przypomina budowania nowej Wieży Babel?



Trochę straszne się to wydaje... Ale wszyscy wiemy, jak to bywa z hipotezami i przepowiedniami, a wnioskując z filmów s.f. z lat 50, powinniśmy skolonizować Marsa, a przynajmniej Księżyc, bratać się/gnoić zamieszkałe tam małe, zielone/niebieskie ludziki, zaś w naszych domach powinny sprzątać pocieszne blaszane robociki z migającymi diodami oraz antenkami na głowie. Wnioskując z „przepowiedni" Gatesa sprzed dwóch dekad, wciąż powinny nam wystarczać komputery z kilkuset kilobajtami pamięci... Nawet nasz naczelny prorok Lem strzelał ongiś byki, nie raz i nie dwa. Myślę, że jak za 10 lat przeczytam to, co tu napisałem, również się szczerze uśmieję.

Wówczas grafika POWINNA (teoretycznie) przekroczyć granicę percepcji wzrokowej: będzie tak szczegółowa przy odpowiednio wysokiej rozdzielczości i 256 MB teksturach, że będzie tworzyć złudzenie rzeczywistości. Tak, jakbyśmy NAPRAWDĘ „byli w filmie" i grali w nim główną rolę (w końcu każdy z nas o tym marzy). Zero pikseli, żadnej kanciastości postaci. Odbicie naszych marzeń na ekranie monitora. To może być prawdą. Ale cała reszta: o szympansach Microsoftu testujących nową generację gier VR, o wegetującym (każdy osobno w swoim świecie; wszyscy razem, a jednak osobno w sieci) społeczeństwie „eskapistów", o wirtualnych, cenzurowanych morderstwach, o zaświadczeniach lekarskich potrzebnych do kupna gry czy reakcji Kościoła na „rzeczywistość doskonalszą" – cała ta reszta... Jak śpiewa pani z zespołu Cranberries „It's just my imagination". Abstrakcja... Taka jak kilkanaście lat temu moje wyobrażenia o „grze z rycerzem", które rzeczywistość dobitnie zweryfikowała, m.in. za pomocą Morrowinda.

Wiem jedno - to, w co gram teraz, jest lepsze, niż mogłem sobie wymarzyć, kiedy byłem dzieckiem. Dziś wydaje się, że to niemal ideał/ideały, ale jednocześnie wiem, że to słówko pomieści w sobie jeszcze wiele lat pracy programistów – tyle wciąż zostało do zrobienia.

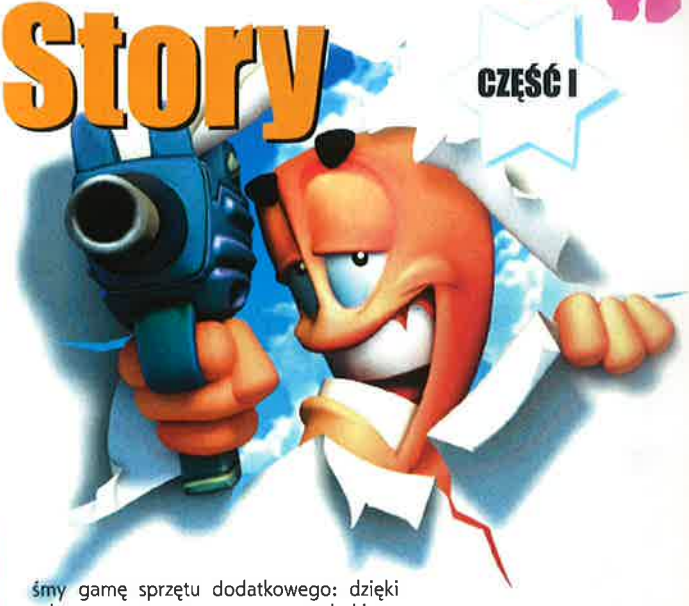
...a na początku był piksel

PS Ewentualne wnioski pozostawiam wam, czytelnikom. Sam przenoszę się do innego świata - tego wykreowanego nie dzięki własnej wyobraźni, lecz będącego owocem kilkuletniej pracy wielu „stwórców". Położę sobie po Morrowindzie, poczaruję, zdobędę następny level, przydzielę punkty (ciekawe, czy kiedykolwiek zniesione zostaną bariery tych sztucznych charakterystyk – wiadomo, że człowieka nie sposób scharakteryzować tak, jak to czynią twórcy rpgów), wypełnię „kłest", ukradnę co nieco. Może nawet zaciukam - od niechcenia - jakiegoś przypadkowego przechodnia („jeszcze" bez cenzury i bez groźby strat na własnej psychice) lekko zirytowany jego ubóstwem mentalnym (powtarzające się schematycznie opcje dialogowe). Przystanę, pogapię się na nocne niebo, gwiazdy, chmury i obejrzę wschód słońca nad Balmorą. Potem wejdę do wody i będę pływać w kółko i patrzeć, jakie zostawiam (ja – bohater) zawirowania odbijające „niemal" doskonale światło słoneczne...

A za dziesięć lat... Heraklit wiedział, co mówi, kiedy twierdził, że nie wchodzi się dwa razy do tej samej rzeki. Jeśli pomyślimy o świecie wirtualnym, skoryguję nieco ten aforyzm na bliższy komputerowcom użytek - ta rzeka nie będzie (nawet pozornie) wyglądać tak samo - będzie lepsza, doskonalsza. Wschodzące słońce będzie tworzyć bladoróżowożółte refleksy na jej powierzchni i będzie też tworzyć refleksy na ostrzu miecza, który uniosę wysoko... a potem przetnę nim lustro wody. I będą rozbryzgi. A mój ojciec – patrząc, powie: „O kurczę". A ja dodam: „Co najmniej kurczę...". I pomyślę: „Oto granica... Co dalej?". A będę wiedział, tak samo jak wiem teraz, że ta rzeka po prostu NIE MOŻE pozostać taka sama...

Worms Wars Story

CZĘŚĆ I

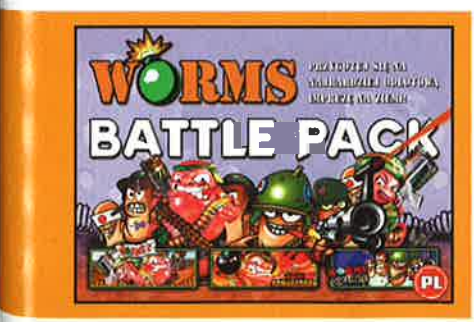


Robaki, czyli to, co w potocznym rozumieniu pełza, lata bądź też drepcze między źdźbłami trawy, od zawsze miały w grach przechlapane. Od niepamiętnych czasów wszelkie formy robactwa wykorzystywane były jako mięso armatnie w szeregach przeciwników, czasami awansowały do rangi bossów stojących na drodze do kolejnego etapu gry. Owszem – pojawiały się produkcje takie jak platformówka Earthworm Jim, w których robak był głównym bohaterem, w dodatku budził sympatię, ale były to jedynie wyjątki potwierdzające regułę.

DJ JAR JAR

Taka sytuacja utrzymywała się aż do 1995 roku, w którym to światło dzienne ujrzała pierwsza gra nosząca mało znany wówczas tytuł – Worms. Pomysł był dziwny, ale równocześnie bardzo prosty: ograniczony teren, dwie lub więcej drużyn robaków i turowy system rozgrywki. Gdyby jednak gra ograniczyła się tylko do tych elementów, przeszłaby pewnie bez większego echa. Autorzy poszli o krok dalej.

Teren, na którym toczyła się rozgrywka, można było dowolnie deformować – góry, mosty i wszystkie inne elementy otoczenia zmieniały się pod wpływem tak ofensywnych, jak i defensywnych działań robaków. Pełna interaktywność środowiska gry była w tamtych czasach czymś rzadko spotykanym, wręcz zupełnie nowym. Oczywiście miało to odbicie w jakości grafiki, która na kolana nie powalała, same robaki zaś był zlepkiem kilku pikseli. I tak ujawniała się wielkość Wormsów – mimo prostoty oprawy wizualnej tytuł nie tracił na grywalności!



O sukcesie gry zaważył także arsenał, jaki oddano robakom do dyspozycji. Wśród sprzętu do wzajemnej eksterminacji znalazły się m.in. bazooka, granaty, dynamit, uzi, rakiety samonaprowadzające, a nawet... owce! Zapewne do dziś każdy miłośnik Worms pamięta, jak wykańczał przeciwników za pomocą banana bomb, ognistej pięści bądź też po prostu wykorzystywał jednego z robaków w charakterze kamikadze. Oprócz tego do dyspozycji mieliśmy gamę sprzętu dodatkowego: dzięki młotom pneumatycznym nasze robaki zakopywały się w ziemi, z pomocą lin i bungee poruszały się po mapie, a nawet korzystały z teleportów!

Worms to tak naprawdę mieszanka prostych i sprawdzonych, a przede wszystkim dobrych pomysłów. W końcu możliwość grania w kilka osób na jednym komputerze bądź też tworzenie drużyn i własnych plansz to żadna nowość, a bez tego seria Worms nie byłaby tym, czym jest dzisiaj. Cały czas pamiętam noce spędzane z kumplami przy jednym monitorze, kiedy tworzyliśmy dwie drużyny robaków – jedną naszą, a drugą złożoną z najmniej lubianych nauczycieli. I potem zaczynała się wojna – robaczek nazwany Pan od Fizyki (i tu pojawiało się stosowne nazwisko lub przydomek nauczyciela) otrzymywał air strike'a na „dzień dobry", a Pani od Przyrody odpowiednio wymierzoną ognistą pięść.

Odpowiednie wyważenie wszystkich drobnych elementów i spora dawka humoru zaważyły na sukcesie Worms. Jeszcze w tym samym, 1995, roku pojawił się dodatek – Worms: Reinforcements. I tak to się zaczęło (patrz: ramka). Co więcej, w tym roku światło dzienne ujrzy kolejna odsłona – Worms 3D. Wreszcie robaki nabiorą konkretnych kształtów i będą w pełni trójwymiarowe. Wszystko wskazuje na to, że będzie to jeden z największych hitów okresu przedgwiazdkowego.

W kolejnych częściach historii wojen wormsowych przyjrzymy się bliżej poszczególnym częściom gry.

KALENDARIUM WOJEN WORMSOWYCH

1995 – Worms

1995 – Worms: Reinforcements

1997 – Worms 2

1999 – Worms Armageddon

2001 – Worms World Party

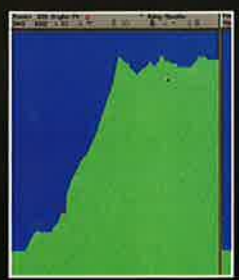
2002 – Worms Blast

2003 – Worms 3D

Worms to tak naprawdę mieszanka prostych i sprawdzonych, a przede wszystkim dobrych pomysłów.

ROBAK - drobne zwierzę bezkręgowe, o wydłużonym kształcie ciała, np. larwa owadzia; potocznie: owad, zwłaszcza insekt, pasożyt
[w] Słownik Języka Polskiego, PWN, 2003

(Nie)nowy pomysł



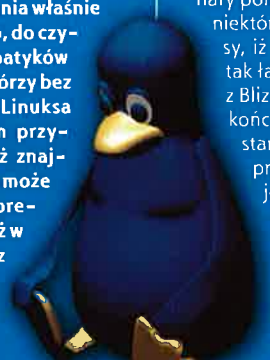
Worms nie jest pierwszą strategią turową, w której mając do dyspozycji różnego rodzaju uzbrojenie, walczyliśmy z przeciwnikiem znajdującym się po drugiej stronie planszy. Większość graczy pamięta zapewne stary hit – strategię turową Scorch, w której do dyspozycji mieliśmy czołg, a celem było wyeliminowanie przeciwnika znajdującego się po przeciwległej stronie planszy, a w praktyce – przeciwległej stronie ekranu. Idealne połączenie prostoty z niesamowitą grywalnością. Zresztą w Scorch gra się do dziś – najczęściej na lekcjach informatyki w szkołach, których nie stać na zakup nowych komputerów, bądź też telefonach komórkowych, na których gra od jakiegoś czasu jest dostępna.

Kącik gier na Linuksa

– *Ty, on leci* – stwierdził z zainteresowaniem Smok Zygmunta.
– *Ale pionowo* – zauważył ponuro Wincenty.

Beata Krupska "Sceny z życia Smoków".

Niejaki Katon miał zwyczaj powtarzania jednej rzeczy w nieskończoność (dzięki czemu być może zasłużył sobie na miano osoby monotematycznej) – był w stanie doprowadzić do szczęśliwego końca każde zamierzenie. Na przykład zburzyć Kartaginę. Podobnie rzecz ma się z Linuksem i grami – powtarzania, że nie jest to zestawienie absurdalne, nigdy za wiele. No, to powtarzamy, że Linux grami wprawdzie nie stoi, ale sytuacja z miesiąca na miesiąc poprawia się. Dowodem choćby ta skromna rubryka, której lekturę kolejnego wydania właśnie rozpoczynacie. I jeszcze jedno, do czytania zachęcam nie tylko sympatyków Pingwina, ale również tych, którzy bez okien świata nie widzą i do Linuksa stosunek mają w najlepszym przypadku obojętny. Wy również znajdziecie w tym kąciku coś, co może was zainteresować. Wiele z prezentowanych gier jest również w wersji windowsowej, więc bez problemu możecie przekonać się w praktyce, co też się tutaj wypisuje. Przyjemnej lektury!



Jarosław „Le Hardi" Kus

FreeCraft nie żyje. Uważni czytelnicy pamiętają zapewne, że jakiś czas temu informowaliśmy o nowej wersji programu. Przypomnijmy, że FreeCraft rozwijany był dwutorowo: FreeCraft MP z myślą umożliwienia zabawy oryginalnym Warcraft II w Linuksie, natomiast FreeCraft Fantasy Edition miał być zupełnie nową jakością dla tych, którzy nie posiadają oryginalnego Warcraft 2. Niestety, w sprawę wmieszał się potężny Blizzard, który prośbą i groźbą doprowadził do zamknięcia projektu. Podobno poszło o to, że i nazwy Craft w tytule używać nie można bezkarnie, a i koncepcje developerów FC zbyt przypominały pomysły Blizzarda. Trzeba jednak dodać, że na niektórych forach dyskusyjnych pojawiły się głosy, iż ci ostatni poszli na łatwiznę, poddając się tak łatwo (a mogli np. zmienić tytuł) i że sprawa z Blizzardem posłużyła im jako wymówka do zakończenia prac. Mimo wszystko programiści postanowili nie rezygnować i już przystąpili do pracy nad nową grą, której tytuł brzmi Project Inferno. Ponadto, jak dowiadujemy się dalej, inni spośród developerów zajęli się projektem mającym na celu stworzenie... symulacji transportu. Aby jeszcze bardziej skomplikować krajobraz po bitwie - dodajmy, że istnieje realna szansa na wskrzeszenie FreeCraft MP, który miałby powrócić jako Aleona's Tail.

http://www.linuxgames.com

W poprzednim wydaniu informowaliśmy was o dystrybucji Linux Gentoo, zawierającej grę America's Army. Ledwie pchnęliśmy umyślnego (nie, nie z mostu!) ze świeżą porcją informacji w drogę do wrocławskiej siedziby redakcji, gdy się okazało, że nadeszły kolejne wieści o amerykańskim symulatorze żołnierza(y). Do naszych niekuchennie (bo pokojowo) nastawionych domostw zawitał oto samodzielny port linuksowy gry w kolorze khaki. Tę wersję wyposażono w numer 1.7.0 i własny, linuksowy instalator. Ważący 316 MB pliczek możecie pobrać z Sieci. Nie martwcie się, jeżeli nie macie szybkiego łącza, bo płytę z AA otrzymacie za darmo – w tym celu musicie się udać do najbliższego punktu rekrutacyjnego armii Stanów Zjednoczonych (szukajcie gdzieś na Wschodnim Wybrzeżu). :-)

http://linuxgames.com

Postal 2 ma szansę zaistnieć również w świecie Linuksa. Ryan Gordon poinformował, że aktualnie pracuje nad portem linuksowym i makowym (MacOS) tej niewątpliwie kontrowersyjnej gry FPS.

http://icculus.org

Jak się dowiadujemy, beta nr 6 linuksowego klienta Neverwinter Nights była ostatnią. Ale nie martwcie się, bo to nie koniec, a początek: linuksowy klient NN stał się faktem oficjalnym! Klienta w wersjach angielskiej, niemieckiej, hiszpańskiej i francuskiej można znaleźć na stronie internetowej Neverwinter Nights. Obecnie można go pobrać w wersji 1.30. Informowaliśmy również o kłopotach z sekwencjami wideo w tej wersji gry wynikających z niedostępności odpowiedniej wersji kodeka Bink. Tymczasem NN rozprowadzany przez TuxGames będzie zawierał wspomniane sekwencje w formacie MPG, a z tymi Linux poradzi sobie bez kłopotów. No proszę, okazuje się, że czasem warto poczekać tych kilkanaście marnych miesięcy.

Z OSTATNIEJ CHWILI: RAD Game Tools, zespół developerski "odpowiedzialny" za prace nad kodekiem Bink, wyjawił, że już wkrótce będzie on dostępny również w wersji linuksowej. Koszt licencji na wykorzystanie technologii Bink w jednej grze wyniesie 5 tysięcy dolarów - to jest tyle samo, ile w przypadku gier windowsowych. To, czy zobaczymy "natywne" filmiki również w linuksowym NN, będzie więc teraz zależało tylko od dobrej woli Bioware (i od tego czy zechcą wyłożyć 5 tysięcy zielonych...).

http://linuxgames.com

Pojawił się długo oczekiwany trailer prezentujący grę Savage. Przypomnijmy, że jest to gra zaliczana przez autorów do gatunku online RTSS (Real Time Strategy Shooter), czyli strategia czasu rzeczyw istego połączona z "pierwszoosobowym shooterem". Niedostatek miejsca nie pozwala przytoczyć więcej szczegółów na temat fabuły, ale chodzi mniej więcej o to, że jak wszystkim wiadomo, w przyszłości wyczerpią się zasoby naturalne i powstaną nowe gatunki, które oczywiście będą toczyć ze sobą zacięte boje o przetrwanie. Na Nowej Ziemi walczą więc ze sobą zastępy ludzi (Legion of Men) i przeróżnych bestii (Beast Horde), dodatkowo pojawiają się stworzenia neutralne będące w równym stopniu zagrożeniem dla obu stron konfliktu. Będziemy mogli wcielić się w rolę dowódcy (RTS) lub pojedynczego żołnierza (FPS) i stanąć po jednej ze stron. Niestety, nie przewidziano misji single player, natomiast w trakcie rozgrywki multiplayer będzie się mogło zmierzyć ze sobą do 64 graczy równocześnie. W chwili gdy pisana jest ta wiadomość, Savage: Battle for Newerth znajduje się w fazie betatestów, a na półki sklepowe ma trafić jeszcze tego lata. Na CD-ROM-ie z grą mają się również znaleźć pliki dla systemu Linux.

http://www.s2games.com/

O NetHacku wspominaliśmy już przy okazji Falcon's Eye, teraz czas na kolejną wzmiankę. Zapewne tradycjonaliści ze zgrozą będą czytać te słowa, a to dlatego, że prezentujemy kolejny graficzny interfejs tej legendarnej gry. Tym razem jest to neoGNUd (przeczytajcie tytuł od tyłu) (v. 0.7.1), łączący m.in. tradycyjną dwuwymiarową grafikę "z lotu ptaka" i nowoczesną 3D. Całość waży aż 70 MB - z pewnością jest więc na co popatrzeć. Modemowcom zostają zrzuty ekranu... albo znajomy z szybkim łączem.

http://noegnud.sourceforge.net/

Wszystkich zmartwionych tym, że Polska nie posiada reprezentacji piłkarskiej z prawdziwego zdarzenia od roku 1982, pragniemy poinformować, że mogą szukać pocieszenia w grze Soccar i rozegrać mecz piłkarski za pomocą samochodów. Wprawdzie Soccar to typowa gra sieciowa przeznaczona do zabawy online, jednak jest możliwość spróbowania swych sił w trybie single player, w którym za przeciwników posłużą sterowane przez komputer boty.

http://soccar.sourceforge.net/

NetHack to jedna z najstarszych komputerowych gier RPG. Jej początki sięgają... zamierzchłych czasów. Mimo upływu lat wciąż cieszy się wśród graczy niezmienną popularnością i jest nieustannie rozwijana. Ponieważ NetHack zalicza się do gier, które zwykło określać się mianem dungeons and dragons, logicznym wydaje się stwierdzenie, że w grze łazimy po lochach i zabijamy bestyje przeróżne. Brzmi niby prosto, ale w rzeczywistości sporo się trzeba natrudzić, aby grę ukończyć (krążą nawet pogłoski o dziewczynie, której ta sztuka zajęła dziesięć lat!). Ozdobą NetHacka jest oczywiście grafika, a właściwie jej brak. Elementy scenografii i wszelkie występujące w grze stworzenia powstały w oparciu o tryb znakowy, co oznacza – ni mniej, ni więcej - że np. ściany zbudowane są z # (krzyżyków), a smok reprezentowany jest literą D (d jak dragon). Niestety, nie wszystkim odpowiada tryb znakowy, z myślą więc o takich osobach zaczęto tworzyć graficzne interfejsy użytkownika. Jeden z nich, Falcon's Eye, doczekał się właśnie wersji (nieoficjalnej) 1.9.4. FE jest interfejsem wprowadzającym do NetHacka grafikę wysokiej rozdzielczości w rzucie izometrycznym, światła, cienie i muzykę. W pakiecie z FE znajdziecie również NetHacka w wersji 3.4.1, a całość możecie pobrać bez jakichkolwiek opłat ze strony http://cage.ugent.be/~jdemeyer/.

http://www.happypenguin.org

A teraz coś z cyklu "wiadomości tak krótkie, że trzeba je wydłużać, pisząc uwagi niepoważne i niepotrzebne, zupełnie jak tytuł tego cyklu", czyli chcecie akcji? Akcji w powietrzu? Ergo lotniczej, szybkiej, łatwej i przyjemnej? Żaden problem, wystarczy warn do tego GL - 117 v. 0.9 (oczywiście, że beta), symulator raczej zręcznościowy niż realistyczny, oparty o biblioteki OpenGL i SDL (żadne tam SLD!) - obrazki... oops, zrzuty ekranu powinniście znaleźć gdzieś w okolicy tego newsa. Oczywiście darmowy.

http://home.i-online.de/home/primalpha

Lato to doskonały czas na wszelkiego rodzaju petycje. Do takiego wniosku doszła grupa graczy, która postanowiła wystosować adres (jak mówiono w XIX wieku) do Valve w sprawie Half-Life'a. W pierwszej części apelu zwracają się oni z prośbą o opublikowanie kodu źródłowego "jedynki" (dał nam przykład ID Software jak... kod źródłowy udostępniać), w drugiej zaś proszą o rozważenie możliwości wydania linuksowego klienta nadchodzącego megahitu, czyli Half-Life 2. Wprawdzie petycje tego rodzaju nie przynosiły dotychczas żądanych rezultatów, tym niemniej i wy możecie wyrazić poparcie dla pomysłu pod adresem (w znaczeniu współczesnym) podanym poniżej.

http://cgi.ribbiot.com/

Na różne rzeczy możecie narzekać, ale na pewno nie na brak gier reprezentujących gatunek MMORPG. Szykujcie się na kolejną, osadzoną w przestrzeni kosmicznej dawkę akcji. A to wszystko w grze zatytułowanej Vendetta i przygotowywanej przez niewielki zespół developerski Guild Software Inc. z Milwaukee w stanie Wisconsin, z myślą o użytkownikach Linuksa, MacOS i Windows. Obecnie gra znajduje się w fazie dopracowywania silnika, dlatego też jej grywalność ograniczona jest do niezbędnego minimum, a gracze mają dostęp do wersji oznaczonej jako Vendetta Test. Dzięki temu już teraz mogą zasiąść za sterami statku kosmicznego. Przestrzeń kosmiczna zostanie umiejscowiona na firmowych serwerach, zaś jej granice ma wytyczać jedynie wyobraźnia twórców i zapewne graczy. Trybu dla pojedynczego gracza tradycyjnie nie przewidziano, jeżeli zaś chodzi o rozgrywkę sieciową, będzie ona dostępna nawet dla posiadaczy modemów 56 k. Vendetta ma działać na kartach graficznych z obsługą T&L, zaś pełnię możliwości demonstrować na sprzęcie obsługującym Pixel Shaders i Vertex Shaders. Nie znany jest jeszcze sposób dystrybucji finalnej wersji Vendetty, wiadomo jednak, że za możliwość zabawy na kosmicznych szlakach trzeba będzie uiszczać miesięczny abonament. Póki co, możecie się pobawić wersją testową gry, dostępną po zarejestrowaniu się na stronie http://vendetta.guildsoftware.com.

http://www.guildsoftware.com/

Marzyliście o tym, aby zagrać w GTA: Vice City pod Linuksem? Teraz macie taką możliwość, a to dzięki nowej wersji WineX. Ukazała się właśnie najnowsza wersja programu, dzięki któremu możliwe staje się uruchamianie windowsowych gier, w tym – jak głosi wielu – nieprzyjaznym dla gier systemie operacyjnym. Mowa oczywiście o WineX, który w wersji 3.1 oferuje wiele istotnych nowości. Oprócz obsługi wspomnianego na początku VC, autorzy do listy ok. 250 oficjalnie obsługiwanych gier dodali również Morrowinda, a także poprawili współpracę z Battlefield 1942 (głównie od strony graficznej). Ponadto w przypadku pozostałych gier korzystających z Direct3D należy spodziewać się wydajności większej o 10%-15% i ulepszonej obsługi windowsowych instalatorów, w tym również tych stosowanych w wielu grach Microsoftu (InstallShield 7). Wyeliminowano występujące wcześniej problemy z dźwiękiem w i810 i niektórych monofonicznych kartach dźwiękowych. Do tego doszła nowa wersja interfejsu Point2Play. Obecnie na celowniku programistów z TransGaming znalazły się m.in. C&C: Generals i DeusEx, a także – prawdopodobnie – obsługa wielu starszych tytułów, takich jak np. The Longest Journey i cała seria Wing Commander. Najnowszy WineX do pobrania ze strony TransGaming w postaci gotowych pakietów dla subskrybentów i w postaci kodu źródłowego z repozytorium CVS – dla pozostałych.

http://www.transgaming.com

Wiele windowsowych gier doczekało się portów linuksowych. Taką niezwykle pożyteczną działalnością zajmowała się niegdyś Loki Games, obecnie zaś Linux Game Publishing. Wszystko byłoby w porządku, gdyby - primo: gier tych było więcej, secundo - były one lokalizowane i dostępne, na przykład, w naszej pięknej polskiej mowie. O ile z pierwszym problemem nie jesteśmy sobie w stanie skutecznie poradzić (przynajmniej na razie), o tyle na rozwiązanie drugiego szanse są znacznie większe – zwłaszcza od czasu, kiedy to Maik Broemme rozpoczął prace nad projektem Babelize. Założenie jest proste – zbabelizować jak najwięcej gier portowanych pod Linux. Zbabelizować? Wszelkie skojarzenia z biblijną wieżą Babel są w tym momencie jak najbardziej słuszne, bo wszakże chodzi o lokalizację. Obecnie możemy uruchomić linuksowe edycje Heroes of Might And Magic III w wersji niemieckiej, Civilization: Call To Power w wersji francuskiej, niemieckiej, włoskiej i hiszpańskiej. Rozpoczęły się prace nad wersją niemiecką Railroad Tycoon 2. Nie jest to imponująca liczba, ale musicie wziąć pod uwagę, że w momencie powstawania tego newsa minęło zaledwie 10 dni od narodzin tej cennej inicjatywy.

http://icculus.org/projects/babelize/

Z tradycji zapoczątkowanej w ostatnich dekadach dwudziestego stulecia przez SimCity – legendarny symulator miasta – narodził się pomysł na grę zatytułowaną Simutrans. Jak nietrudno wywnioskować z tytułu, rzecz cała dotyczy transportu, a więc obejmuje również elementy znane z przeróżnych ekonomicznych symulacji tej ważnej dziedziny współczesnej gospodarki. Simutrans to dzieło Hansjörga Malthanera pozwalające już teraz, mimo że gra znajduje się wciąż w fazie produkcji, zająć się budową transportu kolejowego, samochodowego – przewozem ludzi, poczty i towarów, a więc tworzeniem całej niezbędnej transportowej infrastruktury. Oczywiście to z kolei powoduje, że pojawiają się zupełnie nowe gałęzie przemysłu, wraz z nimi zapotrzebowanie na nowe surowce i cała historia zaczyna się od początku. Gra jest udostępniana przez autora całkowicie bezpłatnie (ale nie na licencji Open Source!) i co ciekawe, jest przystosowana do pracy w 40 językach (do katalogu trzeba jedynie wgrać uprzednio przygotowane pliki tekstowe) – ma też dostępną polską wersję językową (ale musimy zrezygnować z węgierskiej), wkrótce mają być przetłumaczone również pliki pomocy.

http://www.simutrans.de/

Z LOTU PINGWINA

W roku 1991 światło dzienne ujrzała strategia turowa Battle Isle, która doczekała się wielu kolejnych odsłon, a jedną z ostatnich mogliście znaleźć na CD dołączonym do grudniowego numeru CDA. Wprawdzie Advanced Strategic Command nie jest kolejną częścią cyklu, ale – jak przyznają sami autorzy – pełnymi garściami czerpie z niego inspiracje. Obecnie dostępna wersja 1.13.6 jest przeznaczona głównie do rozgrywki w trybie multiplayer, jednak i "samotni" gracze znajdą w ASC coś dla siebie. I chociaż na razie to tylko tutorial, wciąż trwają prace nad stworzeniem porządnego AI i zaprzęgnięcia go do powstającej kampanii single player. ASC jest udostępniany na licencji GNU GPL i można pobierać go bezpłatnie ze strony projektu. Aha, i jeszcze jedna sprawa, jeżeli chcecie się zaangażować w prace ASC - żaden problem – poszukiwani są projektanci poziomów, programiści, graficy i specjaliści od dźwięku i muzyki.

http://www.asc-hq.org/

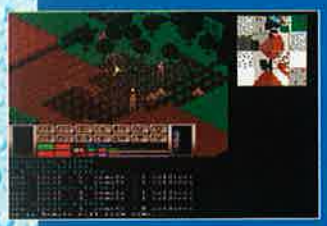
Znowu wracamy do gier multiplayer online, lecz tym razem żadnych tam massive, a klasycznych capture the flag, czyli zdobądź flagę przeciwnika, nie tracąc własnej. Do tego niezwykle emocjonującego zajęcia nie potrzebujemy zbyt wiele – kilka czołgów w zupełności wystarczy. Zanim udacie się do najbliższych koszar, sięgnijcie najpierw po BZFlag w wersji najnowszej, to jest 1.7g2 i nazwą kodową "stalowooki banan" (steel eyed banana). BZ w tytule to najwyraźniej inspiracja Battle Zone (polecamy Cover CD z numeru 7/2003), lecz jak się wydaje, graficznie uboższa od pierwowzoru. Nie grafika tu jednak najważniejsza, a grywalność – z tą zaś nie jest najgorzej, skoro The Linux Game Tome głosami czytelników przyznał grze pięć gwiazdek. Aby się przekonać, że czołgów używa się nie tylko jako młotków do gwoździ (vide Gustlik i Rudy 102), sięgnijcie po BZFlag. Kto wie, może się wciągnięcie i wystartujecie w lidze CTF?

http://bzflag.org/

Miłą niespodziankę może sprawić wszystkim graczom nowo powstały projekt o nazwie Globulation 2. Jest to tworzona na licencji GNU GPL gra zaliczana do gatunku RTS. Nowością wyróżniającą ją z tłoku innych RTS-ów ma być ograniczenie mikrozarządzania i automatyczne przydzielanie zadań poszczególnym jednostkom zgodnie z powiedzeniem "nie obchodzi mnie ani jak, ani kiedy to zrobicie – ma być zrobione!". Zatem po wyznaczeniu jednostce zadania - to już jej sprawa, skąd wziąć surowce, jak pozyskać energię itd. Globulation 2 znajduje się w stadium początkowym – v. 0.1, i jak na razie jest pozbawione dźwięków. Mimo to już teraz zapowiada się interesująco. Grę i kilka przykładowych map znajdziecie na stronie projektu.

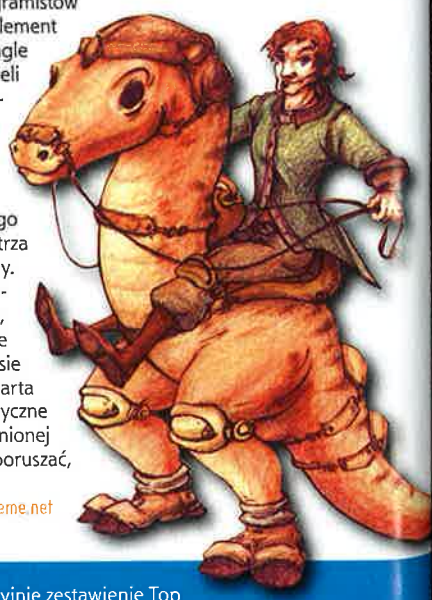
http://www.ysagoon.com/glob2/index.php?path=glob2/welcome&lang=en

Prawie dziesięć lat minęło od premiery najsłynniejszej taktycznej gry turowej wszech czasów, a mianowicie UFO: Enemy Unknown, pozwalającej graczom stanąć do walki z wrogo nastawionymi do Ziemian kosmitami. Kolejne odsłony cyklu nie zdołały przebić popularnością części pierwszej, która mimo upływu lat nie straciła zbyt wiele z grywalności. Za jedyny pod jej adresem można uznać zarzut brak trybu multiplayer. Na szczęście ostatnimi czasy sytuacja zmieniła się dzięki autorom projektu UFO 2000 albo X-COM: Gladiators. Jeżeli chcecie wspólnie ze znajomymi dzielić trudy walki z Obcymi, teraz nic nie stanie wam na przeszkodzie. Do pełni szczęścia potrzebny będzie egzemplarz UFO:EU, jako że UFO 2000 wykorzystuje oryginalną grafikę i efekty dźwiękowe tegoż. Wprawdzie gra jest wciąż rozwijana i ulepszana, ale już teraz z powodzeniem pozwala cieszyć się rozgrywką na dobrym poziomie. Oprócz wersji linuksowej na stronie projektu znajdziecie binaria windowsowe i dla FreeBSD.



http://ufo2000.sourceforge.net/

Ziemia padła ofiarą kolejnej inwazji. Tym razem najeźdźcy przybrali postać insektoidalną, czyli jednym słowem – zaatakowały nas wielkie owady zwane dafiryngami. Ludzkość, jak to zwykle bywa w takich przypadkach, popadła w otępienie i cofnęła się w rozwoju cywilizacyjnym aż do średniowiecza, zapominając o swych największych wynalazkach. Do łaski wróciły miecze, topory i inna broń biała. Pojawiły się nieznane wcześniej królestwa i cesarstwa, niejednokrotnie toczące między sobą zacięte i krwawe wojny. Również świat uległ drobnym (czytaj: postnuklearnym) zmianom: zupełnie nowe gatunki zwierząt i roślin są na porządku dziennym. Tak wygląda Ziemia przyszłości, czyli Arkhart, na której umiejscowiona jest akcja gry RPG pod tytułem... (założę się, że nigdy nie zgadniecie - jakim) Arkhart, tworzonej przez zespół programistów Nekeme. Nie ma zbyt wielu wiadomości o samej rozgrywce, jako że ten element gry jest nieustannie rozwijany. W grze będzie obecny zarówno tryb single player, jak i multiplayer. W przypadku tego pierwszego będziemy musieli głowić się nad rozwiązywaniem kolejnych questów, zdobywając tym samym coraz to wyższe poziomy doświadczenia (i bogactwa). Gracz ma mieć zupełną swobodę podejmowania decyzji, może nawet poboczne questy pominąć i rozwiązać je dopiero po osiągnięciu głównego celu, który nie został jeszcze zdefiniowany. Akcja ma się toczyć w Cesarstwie Snat umiejscowionym na dalekim południowym wschodzie największego kontynentu. Z kolei w trybie dla wielu graczy ma się pojawić funkcja mistrza gry, który będzie miał za zadanie przydzielać graczom określone questy. Jednak w tym przypadku lepiej mówić o scenariuszach (nawet stworzonych przez siebie). Autorzy stawiają na realizm świata i mechaniki gry, w związku z czym możecie zapomnieć o magii i czarach, nie przewiduje się także możliwości wskrzeszenia postaci! Grać będzie można w Linuksie i Windows, a prawdę powiedziawszy, grać można już teraz, gdyż Arkharta możecie pobrać z Internetu. Od strony graficznej mamy całkiem sympatyczne 3D, choć widać, że sporo jest jeszcze do zrobienia. W obecnie udostępnionej wersji nie ma zbyt wiele do zwiedzania, a obszar, po którym można się poruszać, jest naprawdę niewielki i zawiera dwie wioski.



http://arkhart.nekeme.net

Umarł król, niech żyje król? Pisaliśmy już o nagłym zejściu z tego świata Freecrafta. Okazuje się tymczasem, że zmarły zostawił po sobie syna. Chociaż początki projektu RoboVasion sięgają roku 2002, dopiero po zniknięciu Freecrafta prace nad nim nabrały rozpędu. RoboVasion jest w ambitnych zamierzeniach autorów klasycznym RTS bez żadnych naleciałości typu RPG. Akcja gry ma rozgrywać się w niezbyt odległej przyszłości. Ludzkość niemal doszczętnie wyeksploatowała staruszkę Ziemię, w związku z czym koniecznym stało się poszukiwanie nowych źródeł surowców. W tym celu dwie konkurujące ze sobą korporacje Atega i Iwoku wysyłają w kosmos drony. Drony, po latach prowadzonych ze zmiennym szczęściem poszukiwań, znajdują "ziemiopodobną" planetę Ciak. Niestety, wpadają przy okazji w pas asteroidów i łączność z macierzystymi korporacjami zostaje przerwana. Nie zniechęcone tak przykrym biegiem wypadków drony (ale czy drony mogą się kiedykolwiek zniechęcić?) lądują na planecie i automatycznie rozpoczynają realizację programów. Efekt? Po latach ewolucji na planecie Ciak znajdują się dwa wrogo do siebie nastawione i technologicznie rozwinięte "dronowe" imperia, których jedynym celem jest wykończenie konkurencji. Kiedy planetą wstrząsają straszliwe bitwy, do gry wkraczasz ty, drogi graczu, stając na czele dronów z korporacji Atega. I tak pokrótce wygląda fabuła RoboVasion. Lecz co to ma wspólnego z nieboszczykiem Freecraftem? Otóż, RoboVasion wykorzystuje silnik o nazwie Stratagus (nazwa może ulec zmianie) znany wcześniej jako Freecraft. Planowana jest licząca 20 misji kampania dla pojedynczego gracza. W chwili obecnej nie zostały jeszcze udostępnione żadne pliki, a na stronie projektu znaleźć można jedynie artworki. Co ciekawe, Stratagus jest tworzony z myślą o wykorzystaniu go w grach typu Starcraft, Warcraft, Age of Empires czy Command & Conquer.

http://www.nongnu.org/robovasion

Tradycyjnie zestawienie Top 10 sprzedanych przez serwis TuxGames egzemplarzy gier pod Linux

1. Neverwinter Nights
2. Neverwinter Nights: Shadow of Undrentide
3. Savage: The Battle for Newerth
4. Majesty Gold
5. Unreal Tournament 2003
6. Jagged Alliance II
7. Return to Castle Wolfenstein
8. SimCity 3000
9. Tribes 2
10. Rune

http://www.tuxgames.com

Wymagania sprzętowe: Pentium 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/Me/XP, karta grafiki z 8 MB

Instalacja: włóż płytę z grą do napędu i postępuj zgodnie z zaleceniami polskiego menu. Jeśli nie masz włączonej funkcji Autostart dla napędu CD-ROM, uruchom plik: setup.exe samodzielnie.

Uwaga!
Przed uruchomieniem gry wyłącz inne programy (i wygaszacz ekranu).

Szybki start

Poruszanie się
Klaw. num. 8 - Bieg do przodu
Shift + klaw. num. 8 - Idź do przodu/pokonaj przeszkodę
Klaw. num. 2 - Krok do tyłu
Klaw. num. 7 - Krok w lewo
Klaw. num. 9 - Krok w prawo
Klaw. num. 4 - Skręć w lewo
Klaw. num. 6 - Skręć w prawo
Klaw. num. 5 - Szybki skręt w lewo
Alt - Skok prosto w górę
C - Schyl się
End + kursor num. - Rozejrzyj się (zmień perspektywę)
Ctrl - Podnieś/Użyj przedmiot
Spacja - Wyjęcie broni (tryb walki)

Aby się wspiąć na wysoki ustęp skalny, podskocz - postać automatycznie chwyta ustęp. Kiedy przytrzymasz klawisz skoku, wciśnij klawisz **numeryczny 8**, a wespniesz się na uskok. Jeśli puścisz klawisz **A**, spadniesz.

Kiedy rozpoczniesz tryb walki (Combat Mode) oznaczony „wyciągnij broń", automatycznie spotkasz najbliższego przeciwnika, a ataki nie będą tak bolesne. W trybie walki nie możesz biegać, skakać, wspinać się ani używać przedmiotów. Aby zmienić broń, musisz opuścić tryb walki. Teraz wciskaj klawisze **1** lub **2** - wybierasz między bronią białą a łukiem. W celu wybrania rodzaju broni białej lub danego rodzaju strzał, wciśnij klawisz Alt - naciskając go powtórnie, wybierz żądany rodzaj broni. Kiedy uwolnisz klawisz, wybrany przez ciebie rodzaj broni zostanie podświetlony i przedstawiony w postaci ikony w prawym dolnym rogu ekranu. Jeżeli nie uczestniczysz w żadnej walce, wciśnięcie i przytrzymanie End pozwoli ci rozejrzeć się dokoła (ze zmianą kąta widzenia kamery). Do zmiany widoku użyj klawiszy kierunkowych. Normalnie nie możesz się poruszać i rozglądać równocześnie, ale możesz się rozejrzeć, kiedy zwisasz z uskoku skalnego - jeżeli wciskasz klawisze Shift lub Alt.

Starcie

Podstawowe klawisze
Q lub Ctrl + klaw. num. 4 - Atak z lewej
W lub Ctrl + klaw. num. 8 - Atak znad głowy
E lub Ctrl + klaw. num. 6 - Atak z prawej
S lub Ctrl + klaw. num. 2 - Zablokowanie
Shift + Q lub klaw. num. 4 - Finta z lewej
Shift + W lub klaw. num. 8 - Finta nad głową
Shift + E lub klaw. num. 6 - Finta z prawej
Klaw. num. 5 - Zwrot ku następnemu przeciwnikowi
1 - Wybierz broń białą
2 - Wybierz rodzaj łuku/strzał
Spacja - Wyciągnij/odłóż broń

Zapisywanie gry

Do szybkiego zapisywania stanu gry można używać klawiszy funkcyjnych **F6** i **F9** (do szybkiego załadowania) - wtedy każdy poprzedni zapis zostanie zastąpiony kolejnym. Aby zapisać grę w nowym slocie, należy nacisnąć **Escape** i wybrać opcję „zapisz grę". Zapisy zajmują maksymalnie 30 KB; gra automatycznie zapisuje się po każdym etapie.

Menu główne

• **Nowa gra** - ta opcja rozpoczyna nową grę z poprzedzającym ją długim intrem. Zaczynasz głęboko w lochu Assana uzbrojony jedynie w spryt. Powodzenia!
• **Wprowadzanie gry** - po jednej stronie ekranu znajduje się lista zachowanych gier, które są wyświetlone w porządku chronologicznym, z tymi najaktualniejszymi na początku. Kiedy podświetlisz jakąś zachowaną grę, pokaże się miniujęcie zachowanego momentu gry.
• **Opcje** - znajdziesz tu kilka kategorii opcji, każde z oddzielnym podmenu: Grafika, Dźwięk i Klawisze.
a) Grafika - rozdzielczość: wybierz spośród trzech dostępnych, w zależności od mocy twojego komputera. Jasność: jeżeli grafika wydaje się szara i zbyt jednolita lub ciemna, zwiększ natężenie kolorów, zmniejsz je, jeżeli grafika jest zbyt żywa, a kolory rozmyte.
b) Dźwięk - muzyka i efekty dźwiękowe: kontroluj stosunek głośności podkładu muzycznego i efektów specjalnych. Test: odtwórz próbkę dźwięku, aby sprawdzić ustawienia.
c) Klawisze - odwróć klawisze podczas osłaniania: uaktywnij tę opcję, jeśli klawisze działają odwrotnie, kiedy kogoś osłaniasz. Skonfiguruj klawisze: wywołuje inny ekran, z którego zmieniasz ustawienia klawiatury i innych kontrolerów.
• **Filmy** - jeżeli nie ma żadnych zachowanych gier, funkcja ta powoduje automatycznie rozpoczęcie filmu wprowadzającego. Jeżeli jednak są jakieś zachowane gry, opcja ta przywołuje menu filmów, z którego możesz odtwarzać sceny, jakie lubisz. Żaden film nie pojawi się na liście, jeżeli uprzednio nie pojawił się w grze. Dwukrotne kliknięcie uruchomi film - aby zakończyć film i wrócić do poprzedniego menu, użyj klawisza Escape.
• **Autorzy** - wyświetla „listę płac". Aby z niej wyjść, wciśnij dowolny przycisk - powrócisz do głównego menu.
• **Wyjdź** - tutaj niczego tłumaczyć nie trzeba.

Ruchy księcia

Bieg: tak wygląda zwykły sposób poruszania się. Jest dość hałaśliwy i nie zawsze masz czas zauważyć niebezpieczne miejsca, zwłaszcza kiedy biegniesz.

Chodzenie: kiedy idziesz, masz większe szanse poradzenia sobie z pewnymi typami pułapek i zakradaniem się.

Krok w lewo/w prawo: możliwe są oba kierunki.
Odwracanie się: możesz użyć tej funkcji, by obracać się w miejscu, lub po to, aby spojrzeć w tym kierunku podczas biegu lub marszu.

Szybki obrót: jeżeli stoisz lub idziesz, wciśnięcie tego klawisza pozwoli ci się obrócić o 180 stopni. Jeśli wciskasz tę funkcję podczas biegu, zrobisz ten ruch z poślizgiem.

Wspinanie się: na małe przeszkody wspinasz się, nachodząc na nie. Jeśli ten sposób nie działa, na przeszkodę musisz wskoczyć.

Skakanie: możesz to robić na wiele sposobu - w cztery strony świata i prosto w górę. Kiedy naciśniesz i przytrzymasz klawisz Alt, zdołasz wskoczyć na ustęp skalny, a po wciśnięciu klawisza numerycznego 8 (równocześnie z Alt) - wspiąć się na ten ustęp. Jeżeli natomiast uwolnisz klawisz Alt - spadniesz. Przekonasz się, że czasem nie będziesz w stanie się wspiąć na przeszkodę, a jedynie ją przeskoczyć, ponieważ na drodze stoi coś jeszcze lub przeszkoda jest zbyt wąska, by na niej balansować.

Liny i słupy: są trzy rodzaje lin i kijów, które możesz spotkać podczas podróży: zakotwiczona (nieruchoma), poziome liny i słupy oraz unoszące się liny. Aby wspinać się po linach zakotwiczonych, musisz podskoczyć, by je złapać - lub do nich podejść i nacisnąć Shift, aby rozpocząć wspinaczkę. Na zwisających linach możesz się też huśtać. Aby to zrobić, wystarczy przytrzymać klawisz odpowiedzialny za bieg do przodu (standardowo 8 na klawiaturze numerycznej). Kiedy zwolnisz przycisk skoku, postać puści linę i poleci w tę stronę, w którą była skierowana. Aby się obracać na linie, używaj klawisza numerycznego 5.

Pływanie: możesz przechodzić przez płytkie zbiorniki wodne, w tych głębszych zaczynasz automatycznie stąpać po wodzie – używasz wtedy klawiszy kierunku do poruszania się. Jeżeli woda jest wystarczająco głęboka, możesz zanurkować przy użyciu klawisza Alt, a po przypadkowym wpadnięciu do wody, zaczynasz automatycznie tonąć. Pod wodą ruchy ulegają zmianie - wciśnięcie klawisza numerycznego 8 przechyla cię do dołu, a klawisza 2 - w górę. Do przodu płyniesz, naciskając klawisz Alt; aby wypłynąć na powierzchnię, przechyl się do góry i przytrzymaj klawisz Alt. Kiedy jesteś pod wodą, czerwone butelki z wodą stają się niebieskie i pokazują, ile zostało ci powietrza.
Schylanie się i czołganie: wciśnij i przytrzymaj klawisz C, aby kucnąć. By zacząć się czołgać, wciskaj klawisze kierunkowe. Uwaga - podczas czołgania nie możesz się poruszać na boki, skakać ani wspinać się.

Rozglądanie się: jeśli nie uczestniczysz w walce, wciśnięcie klawisza End, wraz z którymś z kierunkowych, spowoduje zmianę perspektywy.

Uwaga! Pełna wersja instrukcji znajduje się na **CD z grą** - można ją otworzyć, korzystając z menu start.

Conquest
Wojny o Pogranicze

Instalacja i uruchomienie gry

Włóż płytę z grą do napędu, kliknij przycisk Instalacji, a następnie postępuj zgodnie z informacjami, które pojawiać się będą na ekranie. Po pomyślnie zakończonej instalacji wejdź w menu start, tam wybierz po kolei: Programy->UbiSoft Games->Conquest: Wojny Pogranicza i kliknij ikonę Conquest: Wojny Pogranicza.

Menu główne

- Wprowadzenie - odtwarza początkową sekwencję firmową gry
- Jeden gracz - rozpoczyna grę w trybie jednoosobowym
- Wielu graczy - rozpoczyna grę w trybie wieloosobowym
- Opcje - przywołuje ekran opcji, w którym można zmienić poziom głośności, czułość kursora, etc.
- Informacje - informacja o zainstalowanej wersji gry
- Wyjście - kończy pracę z grą

Gra dla jednego i wielu graczy

Jeden gracz

W tym trybie dostępne są następujące opcje:

- Kampania Terran – wcielasz się w postać początkującego komandora; poprowadzisz terrańską flotę wojenną do międzygalaktycznej wojny. Jeśli chcesz poznać inne rasy, spróbuj sił w misji treningowej Modliszek lub Celeronów.
- Szybka bitwa - podejmij walkę z komputerem; tutaj mozesz dostosować ustawienia rozgrywki oraz mapy, a takze wybrać jedną z trzech ras obecnych w grze: Terran, Modliszek i Celeronów.
- Wczytaj stan gry - opcja ta umożliwia wczytanie poprzednio zapisanych stanów gry.

Wielu graczy

Dzięki tej opcji mozesz wypróbować w praktyce prowadzenie walki i dyplomację. Dostępna jest rozgrywka za pośrednictwem Internetu (TCP/IP) lub w sieci lokalnej (LAN). W grze internetowej może uczestniczyć do czterech graczy naraz, w rozgrywce w sieci LAN - maksymalnie ośmiu.

Bardziej szczegółowe informacje na temat gry wieloosobowej przeczytasz w instrukcji na CD z grą.

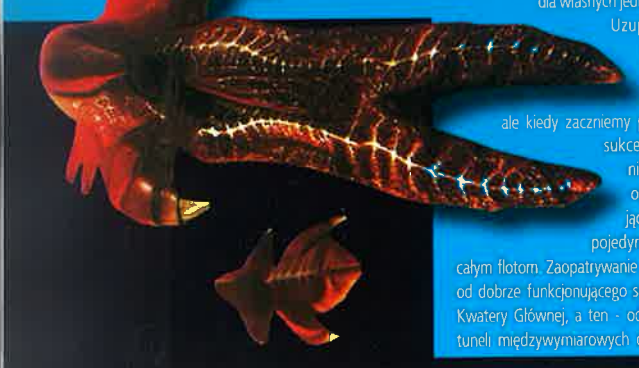
Krótkie wprowadzenie

Świat gry

Celem gry jest zbadanie i zabezpieczenie - sektor po sektorze - jak największego obszaru galaktyki.

Sektory, układy i linie zaopatrzenia

Galaktyka jest podzielona na sektory - rozległe obszary oddalone od siebie o lata świetlne. Składają się one z wielu układów, ale dzięki tunelom nadwymiarowym dość łatwo można się między nimi przemieszczać. Za sprawą chroniących tunele Wrót Międzywymiarowych podróże te stały się o wiele bezpieczniejsze. Stawia to jednak przed nami nowe wyzwania, bowiem dowódcy muszą myśleć strategicznie i mądrze planować dostawy dla własnych jednostek.



Uzupełnianie zapasów w macierzystym układzie jest sprawą dość prostą, ale kiedy zaczniemy poszerzać terytorium, sukces może zależeć od nienaruszonych linii zaopatrzenia, zapewniających dostawy zarówno pojedynczym statkom, jak i całym flotom. Zaopatrywanie danego układu zależy od dobrze funkcjonującego systemu transportów z Kwatery Głównej, a ten - od sprawnego działania tuneli międzywymiarowych chronionych Wrotami. Jeśli te zostaną zniszczone, dostawy będą wystawione na niebezpieczeństwo, a flota znajdzie się w stanie zagrożenia. Utknąwszy w odległym układzie pozbawionym działającej prawidłowo linii dostaw, można się znaleźć w pułapce, z której nie będzie już wyjścia.

Skróty klawiszowe

GRA I INTERFEJS
Zbliżenie/Oddalenie - + / -
Włączenie/wyłączenie zbliżenia - HOME
Przewijanie widoku głównego - kursory
Obrót widoku - (/)
Powrót do widoku domyślnego - /
Pauza - P
Szybki zapis - F7
Szybkie wczytanie - F8
Ekran opcji - ESC
Ekran dyplomacji - Alt + D
Ekran celów misji - Alt + M

Krótko o rasach

TERRANIE

Właśnie nimi kierujesz w grze. Przedstawiciele rasy Terran uznają wyższość dyplomacji, uparcie szukają nowych form życia, innych światów i technologii. To najbardziej rozważna z trzech ras. Dysponuje użytecznymi małymi, średnimi i dużymi statkami bojowymi dalekiego zasięgu, które są wyposażone w broń specjalną o wysokim stopniu zaawansowania tech.

MODLISZKI

Modliszki to rasa wysoko rozwiniętych owadów, które można śmiało określić jako „drapieżne". Zmienne i ekspansywne, słabo znoszą współistnienie z innymi gatunkami. Co ciekawe - wojny pogranicza rozpoczęły się na

macierzystej planecie Modliszek od lokalnych konfliktów, które rozszerzyły się w galaktyczną batalię, gdy zaangażowali się w nie Terranie. Modliszki stawiają na ilość. Ich flota do tego stopnia opiera się głównie na lekko kadłubowych transportowcach, że nawet statki zwiadowcze służą do przenoszenia myśliwców. Modliszki przeszukują galaktykę w poszukiwaniu nowego domu.

CELERONOWIE

Najbardziej tajemnicza ze wszystkich trzech ras. Wygląda na to, że Celeronowie są od dawna wrogami Modliszek, dlatego też sprzymierzyli się z Terranami, choć nie można powiedzieć, by byli ich przyjaciółmi. Osiągnęli tak wysoki stopień ewolucji, że najprawdopodobniej nie mają formy materialnej - wewnątrz egzoszkieletów może się znajdować czysta energia. Ich statki są wysoko zaawansowane technologicznie, ale to głównie jednostki badawcze z dobrze zaprojektowanymi systemami obronnymi - są szybkie, doskonale zamaskowane i kryją wiele niespodzianek.

Szybka bitwa

Ustawienia w tym trybie zależą od gracza.

Losowe tworzenie mapy
Generator automatycznie opracowuje mapę, rozmieszczając na niej w inteligentny sposób elementy topograficzne, planety i tunele międzywymiarowe. Dostępne są opcje mapy:

- **Losowa** - mapa stworzona zupełnie losowo
- **Losowy pierścień** - tworzy mapę w kształcie pierścienia
- **Losowa gwiazda** - tworzy mapę w kształcie gwiazdy
- **Wszystko losowe** - mapy są w całości tworzone losowo

Typ mapy określa rozmieszczenie układów na niej sektorów oraz podstawową liczbę układów w danym sektorze. Opcja „losowa" oznacza, że każdy gracz rozpoczyna z jednym własnym układem, w którym znajduje się tunel międzywymiarowy.

Opcje

- **Surowce początkowe** - początkowa liczba surowców dla każdego gracza.
- **Typ gry** - służy do określenia celów rozgrywki. Domyślnym celem jest zniszczenie wszystkich platform i statków konstrukcyjnych.
- **Liczba układów** - określa liczbę układów w sektorze. Najmniejsza dostępna liczba to ta graczy plus jeden układ dodatkowy.
- **Wielkość mapy** - określa wymiary mapy.
- **Szybkość gry** - szybkość upływu czasu. Przy ustawieniu domyślnym gra toczy się w czasie rzeczywistym.
- **Teren** - określa zagęszczenie obiektów występujących w sektorze.
- **Widoczność** - określa, co widzisz na początku rozgrywki. Ustawienie „normalne" oznacza, że nowe tereny są wyświetlane dopiero po ich zbadaniu. Ustawienie „po zbadaniu" oznacza, że po zbadaniu znika mgła odkryć, ale pozostaje mgła wojny. Opcja „wszystko widoczne" sprawia, że gracze od początku widzą wszystkie elementy.
- **Starting Base** - określa liczbę i typ platform oraz statków, które zostaną oddane do dyspozycji graczy na początku gry.

Modernizacje uniwersalne

Modyfikacje uniwersalne to usprawnienia uzbrojenia i statków, które dotyczą wszystkich trzech ras.

Modernizacja silników - zwiększa prędkość statków
Modernizacja myśliwców - zapewnia dodatkową eskadrę myśliwców
Modernizacja Żniwiarza - przyspiesza pozyskiwanie surowców
Modernizacja kadłubów - zwiększa wytrzymałość kadłubów
Modernizacja czujników - zwiększa zasięg czujników
Modernizacja osłon - wzmacnia osłony statków
Zwiększenie zapasów - zwiększa ilość zapasów, jaką statki mogą zabrać na pokład
Modernizacje Desantowca, Pijawki i Legionisty - pozwalają przejmować lepiej opancerzone jednostki. Dotyczy terrańskich Desantowców, modliszkowych Pijawek i celerońskich Legionistów
Modernizacja uzbrojenia - zwiększa skuteczność uzbrojenia, w które wyposażone są jednostki

Czyż to nie ułatwia życia?

TAWERNA RPG

donosi Valkiria

Na początku września do sprzedaży miał trafić podręcznik do gry fabularnej Dungeons & Dragons: Warcraft. Wydawcą jest dobrze wszystkim znana firma Wizards of the Coast, która działała we współpracy z Sword and Sorcery Studios i Blizzard Entertainment. Akcja gry toczy się oczywiście w świecie Azeroth pomiędzy wydarzeniami rozgrywającymi się w Reign of Chaos i The Frozen Throne. Więcej na ten temat znajdziecie pod adresem http://www.warcraftrpg.com.

W sklepach powinna być już dostępna nominowana do Oscara „Katedra" w wersji DVD. Film Tomasza Bagińskiego na podstawie opowiadania Jacka Dukaja został gorąco przyjęty na całym świecie.

Na listopad planowane jest wydanie powieści „Krzyżacki poker" debiutującego Dariusza Spychalskiego. Akcja książki dzieje się w połowie XX wieku. Przedstawiony świat jest jednak inny od tego znanego z lektury szkolnej. Państwo krzyżackie wciąż istnieje (choć jest lennikiem Rzeczpospolitej), nasz kraj sięga od morza do morza, a jego kresy są w... Afryce! Potęga Rzeczypospolitej jest jednak zagrożona, gdyż nasi północni sąsiedzi szykują potężną broń i chcą ją wykorzystać w wojnie o niepodległość. Pasjonująca alternatywna rzeczywistość...

W sprzedaży powinno już być nowe wydanie „Legendy 5 Kręgów". Jest to gra fabularna w realiach fantastycznego Rokuganu, który jest zlepkiem motywów japońskich i chińskich. Ta gra z pewnością zainteresuje wszystkich miłośników kultury wschodu.

Niestety nadszedł koniec wakacji. Ma to też jednak dobre strony, gdyż na jesieni jak grzyby po deszczu pojawiają się nowe gry, książki i inne produkty. Na dodatek zbliżający się koniec roku zachęca dystrybutorów i producentów do wzmożenia własnych sił. I tak, w nasze łapki trafi niedługo reedycja samurajskiej gry fabularnej Legenda 5 kręgów, druga edycja Dzikich Pól, czyli smakowity kąsek dla miłośników XVII wieku, nowy i bardzo mroczny eRPeG ze stajni „Portala" pt. Monastyr. Do tego dziesiątki nowych dodatków, książek, figurek, komiksów...

Artur "ARTUT" Machlowski
artut@valkiria.net

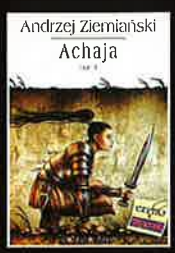
Oczywiście jak zawsze zachęcam do odwiedzin serwisu www.valkiria.net, przeglądnięcia zinu „Tawerna RPG", który znajdziecie na płycie dołączonej do tego numeru CDA, a także odwiedzin jego wersji internetowej www.tawerna.rpg.pl.

W tym odcinku „fantastycznego" działu mam zamiar przybliżyć wam najciekawsze - moim zdaniem - książki, które pojawiły się w tym roku na księgarskich półkach. Mam nadzieję, że zachęci to was do sięgnięcia po nie.

H.P. Lovecraft

"Przypadek Charlesa Dextera Warda"

Zbiór znakomitych opowiadań światowej sławy mistrza grozy (lub jak kto woli - „kosmicznego horroru") zwanego "samotnikiem z Providence" i żyjącego na początku XX wieku. Tajemnicza mitologia Cthulhu pełna przerażających historii i szaleństwa, starożytne kulty i zdarzenia, których nie może objąć ludzki umysł. To świetna proza, z której twórcy gier i filmów czerpią pełnymi garściami. W książce znajdziecie opowiadania: „Model Picmana", „Szczury w murach" i tytułowy „Przypadek Charlesa Dextera Warda". Gorąco polecam!



Andrzej Ziemiański

„Achaja", tom I

Autor od lat jest obecny na naszym rynku wydawniczym. Jest zdobywcą wielu prestiżowych nagród (ot, choćby „Zajdel 2002" za opowiadanie pt. „Autobahn nach Po-znań"). Pierwszy tom nowej powieści Ziemiańskiego opowiada historię księżniczki, która na skutek dworskiej intrygi trafia do wojska. Służba w armii jest dopiero preludium licznych i wyjątkowo okrutnych wydarzeń. Achaja nie jest jednak jedyną bohaterką tej książki. Poznajemy również historię czarodzieja Meredithа, świątynnego pisarza Zaana oraz wojowniczego i nieokrzesanego młodzieńca imieniem Sirius. Nie będę ukrywał, że perypetie tych dwóch ostatnich postaci są najciekawszą częścią powieści. Nie zmienia to jednak faktu, że książka jest znakomita i z pewnością przypadnie wszystkim do gustu. Najlepszym dowodem na to niech będzie nominacja tej powieści do nagrody „Zajdel 2003".

Andrzej Pilipiuk

„Kuzynki"

Ktoś kiedyś powiedział o autorze tej książki, że jest „największym współczesnym piewcą wsi polskiej". Jest w tym trochę racji, gdyż Pilipiuk znany jest głównie z fenomenalnego cyklu o Jakubie Wędrowyczu – egzorcyście amatorze i zawodowym bimbrowniku. Niewiele osób wie, że autor tych opowiadań jest również twórcą najnowszych odcinków „Pana Samochodzika" (pisze je pod pseudonimem Tomasz Olszakowski).

Kolejna książka Pilipiuka jest jednak zupełnie inna. Opowiada ona fascynującą historię trzech młodych kobiet: pracownicy CBŚ, długowiecznej szlachcianki i nieśmiertelnej serbskiej księżniczki. Cała ta niesamowita opowieść krąży wokół tajemnicy alchemika Sędziwoja i kamienia filozoficznego. Do samego końca powieść trzyma w napięciu i czytelnik z pewnością będzie czekał niecierpliwie na kolejny tom pt. „Księżniczka". Warto dodać, że opowiadanie, na podstawie którego powstała ta książka, jest nominowane do nagrody „Zajdel 2003".

Dawid Brykalski

„Rozmowy przekorne"

Autor jest znanym twórcą wywiadów z czołówką polskiego i światowego fandomu. Niejednokrotnie publikował w polskiej prasie fantastycznej rozmowy z pisarzami, twórcami i redaktorami. W końcu na księgarskich półkach pojawił się pierwszy tom zbioru zawierający wybór najciekawszych wywiadów. Niektóre z nich opublikowane zostały w pełnej wersji, kilka zostało uzupełnionych o nowe pytania i odpowiedzi. W książce znajdziemy rozmowy m.in. z Andrzejem Sapkowskim, Maciejem Parowskim, Andrzejem Pilipiukiem, Tomkiem Kreczmarem itd. Brykalski znakomicie sobie daje radę w słownych pojedynkach z rozmówcami. Nie jest to łatwe, bowiem jak niewątpliwie przekona się czytelnik, osoby, którym zadawane są pytania, są bardzo elokwentne. To znakomita lektura i szczerze ją polecam!

FPP ACTION

SLip, e-mail: slip@cdaction.com.pl

Witam w kolejnym wydaniu kącika FPP Action. W tym miesiącu poczytacie głównie o dwóch grach – Nosferatu, której wersję beta miałem przyjemność testować, oraz Half-Life 2, której tyczy się większość dzisiejszych newsów. Zachęcam do czytania i nie zapomnijcie o FPP MegaZinie, w którym to interesujących tekstów również nie brakuje. GL!

NEWS

Turniej Red Faction

W dniach od 3-5 października w Zabrzu odbędzie się II edycja Ogólnopolskiego Turnieju gry Red Faction. Impreza odbędzie się na terenie budynku Multikina przy ulicy Gdańskiej 18. Do dyspozycji graczy oddanych zostanie 18 komputerów udostępnionych przez firmę Vobis. Zwycięscy oczywiście nie odejdą bez atrakcyjnych nagród, a sponsorem tych są firmy LEM, LexLand, Multkino i VOBIS Computer. Wstęp na turniej jest darmowy, a zapisywać się można do 26 września, kierując zgłoszenie pod podany adres: turniej2_rf@poczta.onet.pl. Po szczegółowe informacje odsyłam na oficjalną stronę turnieju, którą znajdziecie pod adresem www.turniej2rf.prv.pl.

Half-Life 2... coming soon

Może i mój dziennikarski staż nie należy do najdłuższych, ale nie przypominam sobie, aby w jego trakcie wokół premiery jakiejś gry powstało takie zamieszanie, jak miało to miejsce w przypadku Half-Life 2. Jak zapewne wiecie, gra ta zapowiadana była na 30 września bieżącego roku. Pod koniec lipca pojawiła się jednak informacja firmy Vivendi Universal - wydawcy gry, mówiąca, iż premiera HL2 zostaje przesunięta na koniec roku, a konkretnie okres przedświąteczny. Nie byłoby w tym nic szczególnego, gdyby nie to, że następnego dnia w Internecie opublikowano mail, w którym Gabe Newell z firmy Valve (producent gry) stwierdził, iż pierwszy raz o tym słyszy. Od tego momentu to, co działo się na serwisach growych, można by opisać jako wielki bałagan. Powołując się na różne źródła, jedni podawali, że gra nie ukaże się 30 września; inni, że

Nosferatu: the Wrath

Gdy w moje rączki trafiła beta gry Nosferatu, nie bardzo wiedziałem, czego się po niej spodziewać. Owszem, poinformowano mnie, że jest to horror w konwencji FPP, ale na tym moja wiedza na ten temat się kończyła. To jednak tylko jeszcze bardziej spotęgowało u mnie zaskoczenie. Pozytywnie. Okazało się, że ta gra przeraża i to nie niedopracowaniem czy błędami...

Akcja osadzona jest w zamku Malachi, w którym odbyć się miał ślub. Jednak nie wszystko poszło po myśli panny młodej i jej rodziny, bowiem narzeczony okazał się wampirem... i goście przybyli na ślub, czyli rodzina panny młodej i najbliżsi znajomi, zostali uwięzieni w murach mrocznego zamczyska. Gracz wciela się w brata panny młodej, który przybywa do zamku nieco później niż reszta towarzystwa i który jest jedyną osobą, jaka może uratować ich z opresji.

Gra nie powala szczegółowością grafiki, choć nie można jej odmówić oryginalności. Obraz jest lekko ziarnisty, specyficznie zabarwiony i lekko śnieży. Jeśli dodamy do tego pojawiające się od czasu do czasu plansze z napisami, niczym z filmu niemego, tworzy się specyficzny klimat starego filmu. Nie przypadkowo zresztą. Autorzy nawiązali zapewne do nakręconego w 1922 roku filmu „Nosferatu: symfonia grozy", który - mimo iż dziś może śmieszyć - swego czasu odegrał ogromną rolę w rozwoju kinowego horroru.

Wracając jednak do grafiki - przyznać należy, że bardzo dobrze pasuje ona do klimatu gry. Obraz jest z reguły mało wyraźny, pole widzenia krótkie, a komnaty zamku wyglądają ponuro i tajemniczo. Wielu ucieszy zapewne także fakt, że gra - jak dla mnie - ma bardzo niskie wymagania sprzętowe. Autorzy chwalą się generowanym w czasie rzeczywistym oświetleniem i spowijającą niektóre lokacje mgłą, ale te efekty nie zrobiły na mnie dużego wrażenia.

Za to iście piekielne wrażenie wywarła na mnie muzyka i efekty dźwiękowe, które wprowadzają nastrój niepokoju i sprawiają, że gracz nieraz odskakuje od monitora, ze strachem obraca się w którąś ze stron, nerwowo rozgląda

po komnacie czy też, z mocno dygoczącym sercem, otwiera kolejne drzwi.

Zastanawiacie się pewnie, jak wyglądają przeciwnicy - skoro budzą takie, a nie inne emocje. Otóż, mogę wam powiedzieć, że z reguły sam ich wygląd nie budzi lęku. Cały sekret leży w tym, że pojawiają się oni znienacka i bez zastanowienia przystępują do ataku. Wielokrotnie się zdarzało, że jakiś stwór wyrósł mi przed nosem lub co gorsza - tuż za plecami, wydostając się spod podłogi czy też zeskakując z... sufitu.

(beta-test)

# of Malachi

Na początku do dyspozycji mamy tylko pięści i miecz. Później zdobywamy jednostrzałowy pistolet i muszkiet. Jest to broń dość skuteczna, choć wymaga silnych nerwów. Do dyspozycji jeden strzał - jeśli spudłujemy (a o to, gdy się czegoś wystraszymy, nie trudno), możemy nie mieć już kolejnej szansy, gdyż ładowanie trwa długo.

Nasza sytuacja nieco się poprawia, gdy od uwolnionych osób otrzymujemy najpierw pięciostrzałowy rewolwer, a następnie karabin maszynowy. Jednak i tu trzeba być opanowanym, łatwo bowiem wystrzelać się z amunicji, której często jest jak na lekarstwo. Jak już wspominałem, nieodzownym elementem gry są wampiry, a więc w Nosferatu nie mogło zabraknąć drewnianych kołków i krucyfiksów. Dzięki tym pierwszym często ustrzeżemy się walki, przebijając serce spokojnie spoczywającemu w trumnie wampirowi. Jeśli chodzi o krucyfiks, używamy go niemal przez całą grę w walce ze zjawami. Pamiętam, że gdy pierwszy raz takową spotkałem, nieźle się wystraszyłem - chciałem wyeliminować ją za pomocą tradycyjnej broni, oczywiście bezskutecznie.

Sama rozgrywka przykuwa do monitora i nie nudzi nie tylko dzięki klimatowi, ale także dzięki temu, że jest nieliniowa. Okazuje się, że przy każdym starciu czy też odczytaniu zapisanego stanu gry układ komnat, których jeszcze nie zdążyliśmy odwiedzić, a także rozmieszczenie przeciwników, generowane są losowo. Wypada też wspomnieć o tym, iż od samego początku nie możemy się pałętać po całym zamku - bby dostać się do nowych miejsc, musimy odnaleźć stosowne klucze. Jest to motyw tak stary jak same gry FPP, ale w tym przypadku dobrze go wykonano. Podczas gry w Nosferatu nie mamy wrażenia, że podążamy przez zamek ściśle określoną przez autorów drogą. To my decydujemy, dokąd pójdziemy najpierw i jaką drogą tam dotrzemy, a im więcej kluczy zdążymy odnaleźć, tym więcej mamy możliwości.

O Nosferatu można by napisać jeszcze wiele. Nie wspomniałem np. o bossach, nietoperzach wytrącających broń z naszych rąk, klimatycznych przerywnikach filmowych, porozrzucanych tu i ówdzie książkach, z mniej i bardziej ciekawymi informacjami.

Zważywszy na to, że wczesna wersja beta zrobiła na mnie niemałe wrażenie i że gra dostępna ma być w naszym kraju w polskiej wersji językowej, w dość przystępnej cenie - wróżę jej dobrą przyszłość.

PS Niezwykle trudno jest uchwycić klimat gry w słowach i przy okazji przekazać o niej jak najwięcej informacji - więc jeśli tylko możecie, wpadnijcie na oficjalną stronę gry. Wizyta będzie małą próbką tego, czego możecie się po niej spodziewać. Stronę znajdziecie pod adresem http://www.nosferatu-game.com.

NEWS

wynikło nieporozumienie i Vivendi Universal zmieniło zdanie, a ekipa Valve dalej pracuje, aby zdążyć przed ostatnim dniem września. W chwili gdy piszę te słowa, niemal pewne jest, że premiera gry nastąpi 30 września. Miejmy nadzieję, że zarówno producent, jak i wydawca owej daty dotrzymają.

Half-Life 2 w pudełku z Radeonem 9900?!?

W Internecie na początku sierpnia zaczęła krążyć informacja, że grę HL2 znajdziemy w pudełku z kartą graficzną Radeon 9900. Informacji tej nie zdementował ani nie potwierdził producent karty – firma ATI. Cena nowego Radeona będzie zapewne na tyle wysoka, że pojawienie się takowego bonusa w pudełku jest dość prawdopodobne - choć nie zgadza się tu to, że HL2 ma trafić do sprzedaży później niż sama karta. Ta na sklepowych półkach miała się pojawić już 13 września.

Problem z FSAA w Half-Life 2 usunięty

Swego czasu, głośno było o przekłamaniach graficznych pojawiających się w grze Half-Life 2 po włączeniu funkcji FSAA. Na szczęście programistom z Valve udało się z tym problemem uporać i jak obiecał Gary McTaggart, Full Screen Anti-Aliasing powinien działać prawidłowo na wszystkich kartach graficznych.

Kiedy Doom III i Quake IV?

Mam dla was dobrą i złą wiadomość. Zacznijmy może od tej gorszej. Premiera Doom III została przełożona na początek przyszłego roku. Jednak aby nieco poprawić wam humorki - dodam, że Raven na liście gier, jakie mają się ukazać w przyszłym roku, umieścił Quake IV. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, na początku roku cieszyć się będziemy Doom III, a pod koniec – Quake IV. Mimo to scenariusz ten jest zbyt piękny, aby mógł być prawdziwy.

Czujesz się niedoinformowany? Więcej aktualnych wieści ze świata FPP znajdziesz na stronie www.fpp.cdaction.pl. Zapraszamy!

FPP MEGAZIN
http://fpp.cdaction.pl/

FPP MegaZin nr 21 na CD

Jak co miesiąc zachęcam was do czytania FPP MegaZinu, w którym tym razem znajdziecie:
- zapowiedzi: Breed i FarCry
- recenzje gier: Devastation, James Bond 007 - Nightfire, Postal 2, Serious Sam - The Second Encounter, Medal of Honor - Allied Assault - Spearhead i Tribes2
- ponadto felietony, kąciki, dział Za rączkę, galerię i bardzo obszerny w tym miesiącu download

Uśmiechnij się!

W tym powakacyjnym miesiącu zdecydowanie potrzebujecie czegoś, co podtrzyma was na duchu i da jakiś powód do śmiechu. Spróbujcie tego!

Dziwności

*Kobiety mrugają powiekami dwa razy częściej niż mężczyźni.
*Jesteśmy około 1 cm wyżsi rano niż wieczorem.
*Przeciętny człowiek ma około 550 włosów w brwiach.
*Najbardziej pracowitym mięśniem ludzkiego ciała jest... język.
*Największy znany kamień w nerce ważył 1,36 kg.
*Większość kurzu w twoim domu pochodzi z... martwego naskórka.
*Przeciętny człowiek produkuje około 40 000 litrów śliny w ciągu życia.
*Jeśli w jednym momencie podskoczyłby naraz miliard ludzi - siła uderzenia byłaby równa eksplozji 500 ton TNT.
*Mniej więcej co 7 sekund rodzi się dziecko.
*Bierzesz oddech mniej więcej 10 milionów razy rocznie.
*Im chłodniejszy pokój, w którym śpisz, tym większe prawdopodobieństwo, że będziesz miał zły sen.
*Najszybciej rosnącym paznokciem jest ten na środkowym palcu.
*Najbardziej czułym palcem jest palec wskazujący.
*Gdy zbyt dużo zjesz, twój słuch jest mniej ostry.
*Podczas obiadu człowiek łyka pożywienie około 250 razy.
*Męska broda zawiera od 7000 do 15 000 włosów.
*Mężczyzna spędza około 3500 godzin w ciągu życia na goleniu się. W tym czasie usuwa w sumie około 8,5 m zarostu.

Najprostszy test świata

Odpowiedz na następujące (baaardzo proste) pytania

1. Jak długo trwała Wojna Stuletnia?
2. W jakim kraju robią kapelusze zwane 'panama'?
3. W jakim miesiącu wybuchła w Rosji Rewolucja Październikowa?
4. Od jakiego zwierzęcia wzięły nazwę Wyspy Kanaryjskie?
5. Jak na pierwsze miał imię król Jerzy VI?
6. Jakiego koloru są czarne skrzynki w samolotach?
7. W jakim kraju urodził się polski poeta, który epopeję swą zaczął słowami „Litwo, ojczyzno moja"?

A teraz zobacz odpowiedzi:

1. 116 lat
2. W Ekwadorze
3. W listopadzie
4. Od psów (łac. canis - pies)
5. Albert
6. Pomarańczowe
7. To proste - na Białorusi!

Różności

Nagrobek, który postawił własnej żonie pewien niepocieszony wdowiec: „Łzy moje nie wskrzeszą cię. Dlatego płaczę".

WOW

Facet wychodzi z toalety na polu golfowym cały uśmiechnięty. Zagaduje do niego inny golfiarz:
- Co, lepiej?
- O niebo lepiej. Jedyne miejsce na tym cholernym polu, w którym nikt nie kazał mi zmienić pozycji ani poprawić uchwytu!

WOW

Nauczycielka fizyki zamierza wyjaśnić uczniom pojęcie ciepła:

- Złóżcie dłonie i pocierajcie jedną o drugą. Co się teraz dzieje?
- Robią się takie czarne kuleczki! - stwierdza Jasiu.

WOW

Bezrobotny zgłasza się do działu kadr jednej z firm:
- Dzień dobry, szukam pracy - słyszałem, że poszukujecie nowego księgowego.
- Starego również...

WOW

U dentysty. Lekarz pyta pacjenta:
- Czy chce Pan miejscowe znieczulenie?
- Eee, tam - macha ręką pacjent - Tylko bez oszczędności. Daj Pan coś importowanego.

WOW

Przyszedł ksiądz po kolędzie. Po modlitwie i poświęceniu domu zwrócił się do małej dziewczynki:
- Umiesz się żegnać, dziecko?
- Umiem. Do widzenia!

WOW

Rosyjscy naukowcy po wielu latach badań ustalili, że gdyby całą wodę ze wszystkich oceanów, mórz, jezior, rzek, stawów, strumyków i tę zawarta w atmosferze wpuścić do rurki o średnicy 1 cm, ta rurka musiałaby mieć taką długość, że ja p**rdolę!!!

WOW

- Co za zwyczaje ma dzisiejsze młode pokolenie! Obściskują się w takim wieku. Nie to, co dawniej. Mój mąż odważył się mnie pocałować dopiero po trzecim dziecku!

Perkusiści

Co to znaczy, kiedy perkusiście lecą dwie równe strużki śliny z ust podczas grania?
- Scena jest dobrze wypoziomowana.

Co słyszy perkusista ubrany w garnitur?
- Niech oskarżony wstanie!

Ilu perkusistów potrzeba do zmiany żarówki?
- Dwóch. Pierwszy wkręci nową, a drugi p**rdolnie pałką, by sprawdzić - jak brzmi.

Gdzie schować perkusiście pałki, aby ich nigdy nie znalazł?
- Pod prysznicem.

Po co zespoły zatrudniają menedżera?
- Po to, by tłumaczył, co mówi perkusista i aby tłumaczyć perkusiście, co do niego mówią.

Jak nazywa się ktoś, kto kręci się przy muzykach?
- Perkusista.

Co to znaczy zawodowy perkusista?
- Taki, co potrafi zagrać cicho.

Pirat tępiący innych piratów

Poniższy wierszyk dedykujemy amerykańskiemu senatorowi, który jako jeden z najzagorzalszych tępicieli piractwa zaproponował, by właściciele praw autorskich - w majestacie prawa - mogli zdalnie niszczyć komputery, na których znajduje się nielegalna kopia ich programu. (Sam został przyłapany na wykorzystywaniu pirackiego oprogramowania...)

Kiedy przyjdą przeszukać dom,
Ten, w którym mieszkasz chłopie.
Kiedy sprawdzą twój CD-ROM
I na płytach nagrane kopie.
Gdy pod drzwiami staną i nocą
Z nakazem w dłoni w drzwi załomocą.
Wiesz, o jaką im chodzi zbrodnię?
Ściągałeś pliki
Przez dwa tygodnie.
Już przed twym domem setki są glin.
Dokąd uciekać? Chyba do Chin.
A wszystko przez to, że owe dane
Wprost z Ameryki były pobrane,
Co czyni z ciebie kogoś gorszego
Niźli mordercę wielokrotnego...

Ludzieee! Dajcie coś do zawijania...

Czy masz gruchota/szrota?

Doskonały poradnik dla każdego posiadacza samochodu. Jeśli uważasz, że twój samochód to ekskluzywny pojazd terenowo-rajdowo-reprezentacyjny - sprawdź, czy odpowiada poniższym kryteriom...

14) Zatrzymujesz się, by przepuścić jednostkę straży pożarnej, a ona zatrzymuje się za tobą i włącza sygnał alarmowy.
13) Co 100 km musisz jechać na przegląd, aby wymienić taśmę klejącą w samochodzie.
12) Przez przypadek wjeżdżasz do punktu skupu złomu i gdy próbujesz wyjechać, oskarżają cię o kradzież.
11) Ktoś włamał się do twojego samochodu i zostawił 100 złotych oraz nowe radio.
10) Obsługa hotelu, zanim zaparkuje twój samochód - zakłada hełm, strój ognioodporny i odmawia pacierz.
9) Zamykasz oczy, przekręcasz kluczyk w stacyjce i widzisz całe własne życie przed sobą.
8) Włamujesz się do muzeum motoryzacji, by zdobyć części zamienne.
7) Jedyna rzecz, na której trzyma się zderzak - to naklejka PL.
6) Gdy dojeżdżasz do domu, słyszy cię cała rodzina... w Anglii.
5) Twoich trzech ostatnich mechaników padło na zawał, gdy wjeżdżałeś na kanał.
4) Kiedy jedziesz samochodem, wszystkie laski się za tobą oglądają... i rzucają ci drobne.
3) Razem z samochodem wystąpiłeś w ostatniej ekranizacji „The Flintstones".
2) Ostatnio ktoś chciał kupić twój samochód i... wtedy się obudziłeś.
1) Andrzej L. nie pozwolił ci wziąć udziału w blokadzie, bo twój pojazd psuje imydż partii.

Rady dla nauczycieli

Gdy rodzice idą na wywiadówkę, młodzież ucząca się zazwyczaj opracowuje plan ewakuacji po ich powrocie. Nie muszą tego robić jedynie dzieci znanych osobistości, polityków czy gwiazd telewizji. Z ich rodzicami nikt nie chce zadzierać i dlatego, mimo to, co tak naprawdę nauczyciel myśli o ich pociechach, zawsze słyszą „poprawnie polityczną" wersję oceny.

NAUCZYCIEL MÓWI: Piotruś ma ponadnaturalne zdolności do zbierania użytecznych informacji od rówieśników.
NAUCZYCIEL MYŚLI: Został przyłapany na ściąganiu.

NAUCZYCIEL MÓWI: Kasia ma nieskończone pokłady energii.
NAUCZYCIEL MYŚLI: Ten mały potwór nie wysiedzi nawet 5 minut w jednym miejscu!

NAUCZYCIEL MÓWI: Kubuś ma wspaniałą koordynację ruchową - zwłaszcza ręki z okiem.
NAUCZYCIEL MYŚLI: Ten mały gnojek trafił mnie z procy z odległości 15 metrów!

NAUCZYCIEL MÓWI: Madzia ma naprawdę zdrowe i bezstresowe podejście do życia. Nie jest się w stanie zasmucić nawet klasówką.
NAUCZYCIEL MYŚLI: Ta leniwa krowa nawet nie pomyśli, by się przygotować na zajęcia!

NAUCZYCIEL MÓWI: Cudowna wyobraźnia! Mariuszek ma ponadnaturalne zdolności do łączenia abstrakcji z rzeczywistością.
NAUCZYCIEL MYŚLI: To jeden z największych łgarzy w szkole!

NAUCZYCIEL MÓWI: Zuzia potrafi wspaniale i bez żadnego skrępowania wyrażać publicznie swoje opinie.
NAUCZYCIEL MYŚLI: Jak jakiś cholerny prawnik! Za każdym razem, jak kogoś spytam, ona się odzywa.

NAUCZYCIEL MÓWI: Jasiu zawsze potrafi znaleźć sobie jakieś nowe wyzwanie wśród kolegów i koleżanek.
NAUCZYCIEL MYŚLI: Ten cholerny mięśniak wyżywa się na słabszych dzieciach!

NAUCZYCIEL MÓWI: Aneczka ma wielkie zamiłowanie do natury i przestrzeni. Prawdziwy typ podróżniczki.
NAUCZYCIEL MYŚLI: Zwiała z lekcji i poszła odpocząć do parku...

NAUCZYCIEL MÓWI: Mareczek wkłada dużo pracy we współdziałanie z rówieśnikami.
NAUCZYCIEL MYŚLI: Państwa syn powinien przestać się udzielać towarzysko i wziąć w końcu do nauki.

NAUCZYCIEL MÓWI: Gorąco wierzę w to, że Kasia jako wspaniała uczennica będzie chciała nadal uczyć się w naszej szkole.
NAUCZYCIEL MYŚLI: Przykro mi, ale Państwa córka musi powtarzać klasę...

NAUCZYCIEL MÓWI: W przeciwieństwie do innych chłopców, Bartuś jest bardzo otwarty i potrafi doskonale wyrażać uczucia i emocje.
NAUCZYCIEL MYŚLI: Co za słabeusz! Założę się, że kiedyś napisze „Podręcznik mięczaka"!

NAUCZYCIEL MÓWI: Marysia potrafi wspaniale ubrać myśli w słowa.
NAUCZYCIEL MYŚLI: Wstrętny bachor! Czy jej kłapaczka kiedykolwiek się zamyka?!

NAUCZYCIEL MÓWI: Maciuś zdumiewa mnie młodzieńczym podejściem do świata.
NAUCZYCIEL MYŚLI: Jest tak dziecinny, że skończyły się nam pieluchy...

Wujek Dobra Rada

1. Jeżeli dziecko zadławiło się kostką lodu - daj mu się natychmiast napić wrzątku.
2. Fani Górnika Zabrze, Legii Warszawa itd. - zamiast szalika, zawieście sobie dużego, plastikowego penisa na czole - będziecie się mogli łatwiej rozpoznawać.
3. Uśmiechaj się i kiwaj głową zachęcająco do każdego, kto przechodzi w pociągu korytarzem, aby miejsce obok ciebie długo pozostało wolne.
4. Sporo pieniędzy zaoszczędzisz, zastępując wódkę zimną herbatą. Aby mieć kaca, rano następnego dnia wypij butelkę płynu do naczyń i rytmicznie wal głową o lodówkę.
5. Aby uprzyjemnić dzieciom zwykłą kąpiel i upodobnić ją do tej w Bałtyku, do wanny wrzuć trzy wiadra piasku, kilogram soli i dwie psie kupy.
6. Z kolei aby te same dzieci podczas kąpieli poczuły się jak na miejskim basenie, do wody wlej pół wiadra Ace i kilka razy odlej się do wanny.
8. Porywacze, zanim wyjmiecie bombę - sprawdźcie, czy samolot przypadkiem planowo nie leci tam, dokąd macie go zamiar porwać.
9. Olimpijczycy - jeżeli chcecie uniknąć kontroli na doping, biegnijcie trochę wolniej.
10. Zaprosiłeś wegetarian na kolację? Daj im schabowego. Kotlet sojowy smakuje dokładnie tak samo.
11. Wegetarianie zaprosili cię na kolację? Powiedz, że skoro oni zawsze ciebie uprzedzają o własnych upodobaniach kulinarnych, ty chciałbyś zjeść kotlet schabowy.

I najważniejsza rada wuja:
12. Pamiętaj, zawsze wal kupę w pracy - nie dość, że zaoszczędzisz na papierze toaletowym, to jeszcze ci za to zapłacą.

Fanów "Opowieści Mr Jediego" informujemy, że z uwagi na wakacje/urlopy itd. w tym miesiącu Jedi nie będzie opowiadać. Jednak co się odwlecze...

Z tyłu liceum, z przodu...

Wyobraź sobie molo albo jakiś deptak. Przed tobą niezły towarek. Podoba ci się, bo z tyłu wygląda niczego sobie. Podchodzisz bliżej, jeszcze bliżej... jeszcze i... LIPA! Patrzysz na przód eks-towarka i nie wiesz, co powiedzieć? Oto parę przykładów, jak się odezwać w takich sytuacjach.

Na widok kobiałki:
Z tyłu łakocie, z przodu starocie.
Z tyłu bara-bara, z przodu maszkara.
Z tyłu prosta, z przodu - MATKO BOSKA!
Z przodu fajnie, z tyłu marniej.
Z tyłu d**a jak malina, z przodu kwaśna mina.
Z tyłu J. Lopez, z przodu nietoperz.
Z tyłu Adjani, front z pralki Frani.
Z tyłu cukierek, z przodu E. Gierek.
Z tyłu słodycze, z przodu nawet nie chwycę.
Z tyłu cud natury, z przodu w zębach dziury.
Z tyłu niczym kozaczek, z przodu nędzny maślaczek.
Z tyłu smakowicie, z przodu ratuj własne życie.
Z tyłu wspaniale, z przodu X-Files.
Z tyłu balet, z przodu szalet.
Z tyłu słodkie dziecię, z przodu koszmar w lecie.
Tył kocham namiętnie, przód omijam skrzętnie.
Z tyłu śliczności, z przodu... litości!
Z tyłu niczym strąk, z przodu ZONK.
Z tyłu Britney, przód zaś wytnij.
Z tyłu Afrodyta, o przód nie pytaj.
Z tyłu boginka, z przodu kwaśna minka.
Z tyłu kocica, z przodu kaplica.
Z tyłu porsche, z przodu wszystko, co najgorsze.
Z tyłu Shakira, z przodu zdzira.
Z tyłu grzechu warta, przód - gęba rozdarta.
Tył kocham, przód - szlocham.
Tył skłania do harców, z przodu to dom starców.
Z tyłu jak dziewica, przód zaś to kostnica.
Z tyłu „uuuuuuuu", z przodu „tfuuu"!
Z tyłu grecka lira, z przodu - maska TIR-a.
Z tyłu ekstaza, z przodu Shazza.
Z tyłu białogłowa, z przodu babiczka z Chrzanowa.
Równa babka - z tyłu decha, z przodu decha.

A to na widok faceta:
Z przodu mąż stanu, z tyłu - lochy Watykanu.
Z tyłu Ataman, z przodu jeno reklama.
Z tyłu jak amorek, z przodu sam rozporek.
Z tyłu mniam, z przodu cham.
Z tyłu jest nieźle, z przodu tow. Breżniew.
Z tyłu są wdzięki, front Łukaszenki.
Z tyłu Wałęsa, z przodu też nędza.
Z przodu słoneczko, z tyłu Perepeczko.
Z tyłu niczym rycerz, z przodu - daj Boże, załóż przyłbicę.
Z tyłu gwiazda, z przodu gazda.
Z tyłu ciało zwierza, z przodu gęba jeża.
Z tyłu wataźka, z przodu porażka.

Nie daj się nabrać! 2

Khedron [khedron@wp.pl]

W poprzednim odcinku pisałem o tym jak producenci kart graficznych różnymi sposobami starają się wyciągnąć z nas coraz więcej pieniędzy. Pisałem o ciągłym podbijaniu cen nowości, będącym w gruncie rzeczy najzwyklejszym sondowaniem granic finansowych możliwości graczy. Cenę GF FX 5800 Ultra, określiłem jako absurdalną. Cóż, pomyliłem się. Gdyby rzeczywiście taka była, z całą pewnością nie starano by się jej przebić w miesiąc. Otóż, na rynek wprowadzono nowy rodzaj kart – GF FX 5900 Ultra. Kosztują one nawet do 4000 złotych. Poprzedni absurd przebito nowym.

Mniejsza o naiwniaków gotowych wydać taką górę forsy na jeden z elementów komputera. Znacznie gorsza jest kolejna zagrywka producentów. **Jeszcze przed rokiem, po wprowadzeniu do sprzedaży nowego modelu karty, ceny starszych spadały o kilkadziesiąt procent.** Dzisiaj wygląda to zupełnie inaczej. Po wprowadzeniu nowego produktu, jego cenę ustala się na coraz wyższym poziomie, natomiast wartość starego pozostaje bez zmian. Dla przykładu, ponad rok temu GF3 Ti 500 kosztował około 2000 zł. Po wprowadzeniu do sprzedaży GF4 4600 za 2000 zł, cena tego pierwszego natychmiast spadła do 1000 zł. A dziś? **Dostępny od roku Radeon 9700 Pro jest nawet droższy niż w momencie premiery!** Jego cena mieści się w granicach 1800–2000 zł. Wartość nowego Radeona 9800 Pro skalkulowano na poziomie 2300–2500 zł, stwarzając w ten sposób wrażenie cenowej atrakcyjności poprzednika. To też jest odpowiedź na zadane wcześniej pytanie o dziwne zachowanie ATI w obliczu klęsk, jaką dla Nvidii stanowił najdroższy model FX.

Napiszę jeszcze raz – **taki stan rzeczy to w dużym stopniu nasza wina.** Pokazaliśmy, że możemy wydać dużo - więc teraz coraz więcej się od nas żąda.

Namotali, namieszali

W ciągu tego czasu, który upłynął od napisania poprzedniego artykułu, na rynku kart graficznych sporo się wydarzyło. Przede wszystkim wprowadzono całą rodzinę kart z rodziny FX. Odpowiedzią ATI była prezentacja kolejnych klonów, mutacji i wariacji na temat istniejących już dotąd modeli. Jeżeli kilka tygodni temu sytuację można było nazwać zagmatwaną, teraz jest ona zupełnie nieczytelna. Stracą na tym przede wszystkim kompletnie zdezorientowani nabywcy, czyli gracze.

Szczerze przyznam, że w obliczu tego wszystkiego i ja czuję się nieco bezsilny. Jeżeli zamierzam doradzić wam i przestrzec was przed błędami, muszę przetestować co najmniej kilkanaście rodzajów kart. Nie jest to łatwe, bowiem ostatnio postęp zamieniono w zwykłą farsę polegającą na żonglowaniu nazwami poszczególnych produktów.

Testy inaczej

Teraz rzecz najważniejsza - **specjalnie na potrzeby czytelników CDA stworzyłem zupełnie nową procedurę testową.** Moim zamiarem było sprawdzenia rzeczywistych możliwości kart. Jeżeli system ten wyda się wam nieodpowiedni – piszcie, wówczas zmienimy go. **Benchmarków będę używać tylko w ostateczności.** Wszystkie testowane karty sprawdzę najpopularniejszych wykorzystaniem najpopularniejszych i najbardziej wymagających gier. Oprócz „płynności", **szczególną uwagę zwrócę na jakość obrazu.** Nie spodziewajcie się jednak ilustrujących go obrazków. Zamieszczanie tu „zrzutów" ekranowych miałoby tu raczej niewielki sens. Wynika to z dwóch rzeczy - po pierwsze, obraz drukowany nigdy nie będzie identyczny z wyświetlanym przez monitor. Po drugie i najważniejsze, obraz ruchomy i obraz statyczny rządzą się zupełnie innymi prawami.

Dlaczego nie benchmark?

Dlaczego nie klasyczne benchmarki? W poprzednim tekście pisałem o rzeczywistych przyczynach ich powstania. Każda nowa wersja tych programów jest coraz bardziej „wymagająca" i jednocześnie coraz bardziej oddala się od prawdziwych gier. Przykładem może być 3D Mark 2003. Jego „punkty" znaczą jeszcze mniej niż punkty poprzednika. 3D Mark 2001 rzeczywiście testował wydajność karty. Bez względna to, czy był to GF2, GF3 czy GF4, otrzymywaliśmy wynik dający jakieś wyobrażenie o różnicach pomiędzy nimi. **Najnowsze dziecko „Szalonej Cebuli" preferuje wyraźnie karty z obsługą DX9.** Wynik, jaki otrzymujemy, może więc być bardzo dezorientujący. Cóż, pewnie o to chodziło.

W tym miejscu jeszcze jedno spostrzeżenie. Wprowadzeniu kolejnych wersji DX towarzyszą zapewnienia jego producenta o nowych wspaniałych efektach i rewolucyjnej grafice. Każdy, kto przesiadł się z GF2 na GF3, w trakcie testu 3D Mark 2001 mógł ujrzeć powalające demo „Nature", dostępne tylko od „trójki" wzwyż. Wiązało się to właśnie z obsługą DX8. Kiedy jednak zamiast benchmarku uruchamialiśmy zwyczajne demo, nawet na GF2 łąka rozkwitała w całej okazałości. Różnice, jeżeli w ogóle były, to niemal niedostrzegalne. DX8 i DX9 dzieli jeszcze mniej, dlatego jeżeli zastanawiacie się nad zmianą z tego powodu jednej karty na drugą, z całą pewnością możecie sobie odpuścić. Nie warto. Gry pod DX9 (kiedy się już w końcu pojawią, bo na razie jakoś ich nie widać) bez problemów pójdą również na „starszych" kartach.

Być może w jednym z następnych CDA przyjdzie pora na kolejną porcję teoretycznych rozważań tego typu, na dziś jednak koniec. Teraz zajmiemy się meritum sprawy (wiecie, że był kiedyś polski klon ZX Spectrum o tej właśnie nazwie?) – sprzętem. Zaczniemy od dwóch bardzo ważnych elementów komputera: monitora i obudowy.

Monitor

Trudno nie zauważyć mody, jaka ostatnio zapanowała w tym względzie. Zamiast tradycyjnych kineskopowych monitorów (CRT), **coraz popularniejsze stają się panele ciekłokrystaliczne (LCD).** Cena tych ostatnich spadła w ciągu roku niemal o połowę. Dziś najtańsze wyświetlacze kosztują około 1300 zł. W zasadzie wszędzie możecie przeczytać czy usłyszeć, że to prawdziwa okazja. Rzeczywiście LCD to znakomite urządzenie, ale do biura czy też innych miejsc, w których pracuje się tylko i wyłącznie z tekstem lub statycznymi obrazami, i to tylko w jednej rozdzielczości.

Jako ich zalety wymienia się również **małe zużycie energii** (rzeczywiście jest ono znacznie niższe niż w monitorach kineskopowych, ale biorąc pod uwagę zapotrzebowanie na prąd innych urządzeń w komputerze, np. procesora, argument ten staje się mało ważny) czy niewielkie rozmiary (może gdybym mieszkał w kontenerze?), ale w standardowym mieszkaniu jest to również bez specjalnego znaczenia.

Obraz w monitorze LCD powstaje na matrycy o ściśle określonych rozmiarach. Dla urządzeń 15-calowych jest to 1024 x 768 punktów, a dla 17-calowych (ich ceny zaczynają się od około 2000 zł) – 1280 x 1024 punkty. Monitory te w zasadzie powinny pracować jedynie w tych rozdzielczościach, każda zmiana na wyższą lub niższą, chociaż zazwyczaj (jednak nie zawsze) możliwa, niesie za sobą ogromny spadek jakości obrazu. Wówczas, nawet w przypadku tekstu, jest on fatalny.

Mało tego, **własnością charakterystyczną LCD jest smużenie powodowane czasem, jaki poszczególne piksele obrazu potrzebują na zmianę barwy.** Nawet na najdroższych wyświetlaczach efekt smużenia jest widoczny. W tych najtańszych może on czasem uniemożliwiać granie.

Inną wadą tego typu monitorów, również wynikającą z ich konstrukcji, jest brak opcji wyświetlania koloru czarnego - jest on mniej lub bardziej ciemny, ale zawsze szary. Uważacie, że to żaden problem? Zatem spróbujcie zagrać w Unreala (jedynkę oczywiście) lub jakąś „ponurą" przygodówkę, korzystając z takiego monitora. Od razu diabli wezmą połowę klimatu.

Nie można też zapomnieć o wypalonych pikselach - są to uszkodzone punkty monitora, niezmieniające barwy. W urządzeniach najtańszych dopuszcza się czasem istnienie nawet kilkudziesięciu tego typu pikseli. Uwierzcie mi na słowo, trudno o coś bardziej denerwującego i psującego radość w korzystaniu z komputera. Gdybyście chcieli monitor z gwarancją ich braku, **podane przeze mnie ceny wyjściowe możecie od razu przemnożyć przez 2 lub nawet 3.**

Ofensywa LCD spowodowała spadek cen tradycyjnych monitorów. **Za doskonałe „siedemnastki" nie zapłacimy więcej niż 900 zł, za „dziewiętnastki" (tylko bez skojarzeń proszę), maksymalnie 1300 zł.** Obraz

na tych monitorach nie będzie znacznie ustępował jakością temu z LCD, nawet w przypadku tekstu. W każdym innym razie będzie on lepszy - wolny od smużenia, z doskonałym czarnym, bez wypalonych pikseli, z ogromnym zakresem rozdzielczości. Prawdziwa uczta dla oczu. Właśnie teraz jest najlepszy moment, aby kupić takie urządzenie – dobry monitor z płaskim kineskopem znakomitej jakości. Niewykluczone, że wkrótce zaczną one ponownie drożeć.

Podsumowując – jeżeli pieniądze, za które kupimy najtańszy panel LCD (a nawet o kilkadziesiąt procent mniej) przeznaczymy na „zwykły" monitor, otrzymamy sprzęt pod każdym względem lepszy i to o kilka rzędów wielkości. Z punktu widzenia fana FPS, symulatorów czy nawet co bardziej dynamicznych przygodówek - tanie wyświetlacze LCD są w zasadzie nieprzydatne.

I jeszcze jedno. **Kupowanie zestawu z monitorem LCD i kartą tej klasy, co Radeon 9700 (lub lepszą), jest całkowitym nieporozumieniem.** Urządzenia te są tak drogie właśnie dlatego, że wyświetlają płynny obraz 3D w wysokich rozdzielczościach po to, by poprawić jego jakość. Gdy na monitorze LCD spróbujemy użyć rozdzielczości wyższej niż optymalna, osiągniemy efekt odwrotny do zamierzonego - tzn. obraz się pogorszy. Zatem jeżeli kupujemy monitor LCD, w zupełności wystarczy doń karta w cenie do 500 zł. Jeśli natomiast wydajemy majątek na Radeona z „górnej półki" - po prostu musimy kupić monitor CRT.

Obudowa

Jej wygląd jest kwestią gustu każdego z nas, a o tym - jak wiadomo - nie dyskutuje się. Warto jednak sprawdzić, czy jest ona wykonana solidnie albo czy nie będzie problemu z umieszczeniem w niej płyty głównej lub czy nie będzie zasłonięta przez jakieś inne elementy (ważne przede wszystkim ze względu na odpowiednie chłodzenie procesora). Na koniec sprawa najważniejsza – moc zasilacza. **Dzisiaj 350 W to absolutne minimum.** Najnowsze procesory, karty graficzne, dyski twarde, a nawet pamięci są niezwykle energożerne. Tu, trzeba szczególnie uważać - bowiem zdarza się, że podawana na zasilaczu moc jest wartością maksymalną, czysto teoretyczną, natomiast producent gwarantuje jego sprawne działanie przy znacznie niższych obciążeniach. Dlatego czytajcie bardzo uważnie instrukcję i wszystkie napisy na zasilaczu.

Warto również sprawdzić zasilacz „w akcji". Chodzi o głośność umieszczonego tam wentylatora. Na pewno nikt nie chciałby urządzenia, które nie pozwala zasnąć pozostałym domownikom. Powoduje to ogromny dyskomfort podczas korzystania z komputera.

Za miesiąc napiszę o wyborze płyty głównej oraz procesora. Pora na testy.

TESTY

Dziś karty graficzne, które kosztują do 500 zł. W rolach głównych - GF 3 Ti 200, Radeon 9100, GF FX 5200. Karty pochodzące ze znanych firm (Creative, Asus, Leadtek, Prolink itp.) i wyposażone w jednakowe układy będą osiągały zbliżone wyniki. Różnice w granicach 1 czy 2 procent są zupełnie bez znaczenia. Z tego powodu podawanie nazwy danej firmy nie zawsze ma sens. Przecież nie będziemy testować po kolei wszystkich istniejących na rynku kart graficznych! Nazwę podaję jedynie w przypadku karty Gainward z GF 3 Ti 200, gdyż zastosowano w niej niestandardowe taktowanie 200 MHz dla rdzenia i 450 MHz dla pamięci. Nie jest to czymś nadzwyczajnym dla tych urządzeń, ale o tym później.

Najstarszym z prezentowanych tu układów jest **ATI 9100.** W rzeczywistości to nic innego jak dawny ATI 8500. Mimo dwóch lat na karku, to wciąż doskonały chip, spełniający wszystkie wymagania graczy i dający naprawdę doskonały obraz. Nieco młodszy **GF 3 Ti 200** również nie ma się czego wstydzić. Karta ta ani razu nie zawiodła moich oczekiwań - odznaczała się bardzo dobrą wydajnością i obrazem. Inaczej przedstawiała się sytuacja z **GF FX.** Mimo iż to najnowszy (jeszcze ciepły) układ, obsługujący DX9, pozostawił po sobie dość mieszane wrażenia.

Teraz krótko o skali ocen: -2 - bardzo źle, -1 - nie najlepiej, 0 - przeciętnie, 1 dobrze, 2 doskonale. Jeżeli w testowanej rozdzielczości, w danej grze karta działała płynnie, bez względu na rodzaj wyświetlanego obrazu, otrzymywała ocenę najwyższą, czyli 2. Jeśli w wyjątkowo złożonych scenach i z dużą ilością obiektów pojawiało się wrażenie zwalniania - ocena dobra. Gdy było to coś więcej niż jedynie „wrażenie" - przeciętna (0), w przypadku wyraźnego chrupania obrazu karta dostawała -1, a gdy granie było zupełnie niemożliwe -2. Wszystkie testy zostały przeprowadzone z maksymalnymi ustawieniami jakości obrazu.

Cóż, nie da się zaprzeczyć, że GF FX wzbudziło rozczarowanie. Radzi sobie dobrze w rozdzielczości 1024 x 768 punktów, ale powyżej jest już tak sobie. Mimo że teoretycznie nie jest dużo mniej wydajny niż pozostali konkurenci, właśnie przy 1280 x 1024 osiąga granicę płynności. Obsługa DX9 z całą pewnością tego nie rekompensuje.

Wcześniej wspomniałem o niestandardowych ustawieniach karty Gainwarda. Tak się złożyło, że w zasadzie wszystkie karty z GF 3 Ti 200 można bez najmniejszych problemów podkręcić do takich wartości. Wynika to ze sposobu, w jaki stworzono ten układ. Po prostu obniżono taktowanie standardowego GF3. Gorzej z pamięciami, ale producenci kart i tutaj zapewnili wystarczający zapas „mocy". Nie jestem zwolennikiem podkręcania, ale w tym jednym przypadku robię wyjątek. Zwyczajnie standardowe ustawienia są sztucznie zaniżone i to tak bardzo, że w większości przypadków przetaktowanie nie niesie za sobą żadnego ryzyka. Oczywiście zdarzają się wyjątki, ale naprawdę rzadko. **Odradzam kupowanie kart tego typu z 128 MB pamięci.** Zazwyczaj jest ona gorszej jakości, a to niesie za sobą spadek mocy i brak możliwości „podrasowania" urządzenia.

Konkluzje

Po przeprowadzeniu testów trudno ustrzec się od pewnej konkluzji. **Otóż, karty sprzed dwóch lat wystarczają dziś do zupełnie komfortowego grania nawet w dość wysokich rozdzielczościach obrazu.** Z całą pewnością - jeżeli w waszych komputerach znajduje się podobne urządzenie, nie warto go na razie zmieniać na inne. Zapewniam też, że taka zmiana nawet nie przyszłaby wam do głowy, gdyby nie... no właśnie - benchmarki.

Na dzisiaj to wszystko. W następnym odcinku kolejne rady, testy (tym razem oprócz kart grafiki również procesorów) oraz mam nadzieję, wymiana poglądów. Do zobaczenia!

PS Autor prosi o opinie, sugestie, propozycje o czym napisać itd. – ślijcie to na jego e-mail.

		GF 3 Ti 200	GF FX 5200	ATI Radeon 9100
Aqua Nox	1024x 768	2	1	2
	1280x1024	2	0	2
Giants	1024x 768	2	2	2
	1280x1024	2	1	2
Jedi Knight 2	1024x 768	2	1	2
	1280x1042	1	0	1
Unreal 2003	1024x 768	2	1	2
	1280x1024	1	0	1
Jakość Obrazu		1	1	1
Obsługiwane funkcje		1	2	1
SUMA		16	9	16

Wielki patyk!

Firma MSI agresywnie wchodzi na rynek przenośnych produktów cyfrowych. Dla linii Osobistych Urządzeń Rozrywkowych, ang. Personal Entertainment Device (P.E.D.) MSI rekomenduje urządzenie MEGA STICK 1, łączące 5 najbardziej potrzebnych na dzień dzisiejszy funkcji. Na początku linia MSI MEGA STICK 1 będzie głównie zapewniała wygodę mobilnego odtwarzania muzyki cyfrowej. Później wśród produktów zawierać się będę m.in. kamery cyfrowe. Wszystko to w zależności od rozwoju technologii MPEG-4 i sytuacji na rynku cyfrowego wideo. MSI MEGA STICK 1 charakteryzują następujące funkcje:

- przenośny dysk USB
- radio FM z możliwością nagrywania
- nagrywanie cyfrowe
- odtwarzacz MP3, WMA
- nauczyciel języka (powtarzanie zaznaczanych sekcji)

Małym i ciekawym wyglądem MEGA STICK 1 sprawia całkiem dobre wrażenie, a oszczędność baterii jest częścią jego wysokiej wydajności - baterie wystarczają średnio na 12 do 14 godzin rozrywki. Aby w pełni zadowolić klientów i umożliwić im ciągłą pracę używane są baterie alkaiczne (AAA). W dodatku oprócz odtwarzania MP3, specjalnego wyświetlacza oraz funkcji plug and play, MSI MEGA STICK posiada także następujące funkcje:

- autowyłączanie - użytkownik może ustawić czas wyłączania urządzenia celem oszczędzania energii
- łatwa aktualizacja systemu operacyjnego - użytkownik może łatwo zaktualizować system operacyjny, pobierając go ze strony MSI lub wgrać OS w innej wersji językowej poprzez dołączone oprogramowanie i interfejs USB

www.msi-polska.pl

Nośniki Plextora

Plextor - światowy lider w produkcji nagrywarek CD i DVD, rozszerza ofertę o płyty DVD+R! Tym samym japoński producent wychodzi naprzeciw potrzebom coraz większej liczby klientów używających nagrywarek DVD i oczekujących markowego nośnika do przechowywania zasobów wideo i danych, np. fotografii cyfrowej. Nośniki DVD+R firmy Plextor dysponują pojemnością 4,7 GB (120 minut) i są przeznaczone do nagrywania z prędkością 4x. Dzięki wysokiej jakości zapewniają idealne warunki zapisu oraz ponadprzeciętną trwałość nagrań. Dodatkowym zabezpieczeniem jest tu warstwa ochronna na powierzchni nośnika. Płytki DVD+R dostępne są od września w postaci pudełka zawierającego 5 sztuk. Cena takiego opakowania wynosi 79 zł brutto.

www.alstor.com.pl

Tańszy Sharp

Sharp Polska obniżył ceny high-endowych monitorów LCD: 15-calowych modeli LL-T1520H/T i 16-calowych LL-T1620H/T. Monitory są wyposażone w matrycę Sharp ASV Black TFT zapewniającą głęboką czerń. Technologia ASV Black TFT wykorzystuje zjawisko interferencji światła odbitego od powierzchni ekranu, dzięki czemu w standardowych warunkach pracy kontrast oferowany przez taką matrycę jest znacznie lepszy niż w tradycyjnych panelach TFT. Znacznie lepsze jest też odwzorowanie czerni i innych kolorów. Oprócz doskonałej jakości matryc, monitory Sharpa, których cena uległa obniżeniu, są też wyposażone w podwójne wejścia – nie tylko VGA, ale też cyfrowe łącza DVI. Nowa cena 15-calowych jednostek LL-T1520H/T to 1850 zł netto dla użytkownika końcowego. Monitory LL-T1620H/T potaniały do 2049 złotych netto. Obniżeniu uległy oczywiście także ceny dealerskie.

www.sharp.pl

Braciszek

Firma Brother wprowadziła na polski rynek serię drukarek: HL-5030, HL-5040, HL-5050 i HL-5070N. Nowa generacja zastępuje wielokrotnie nagradzaną już serię HL-1400 i oferuje większą wydajność oraz funkcjonalność. Każdy użytkownik, który planuje wymianę drukarki, w rodzinie HL-5000 znajdzie coś dla siebie. Linia ta obejmuje produkty od niedrogich, a wydajnych drukarek osobistych po wysokiej jakości drukarki graficzne i sieciowe czy wydajne modele dla grup roboczych. Urządzenia serii 50xx charakteryzują się większą prędkością druku, wyższą rozdzielczością, udoskonaloną obsługą papieru, a także większą i łatwiej rozszerzalną pamięcią. Firma umożliwia też interaktywną pomoc i wsparcie dla użytkownika. Ceny detaliczne wynoszą - odpowiednio: HL-5030 - 1299 zł, HL-5040 - 1369 zł, HL-5050 - 1597zł i HL-5070N - 2512 zł. Sprzęt objęto 2-letnią gwarancją. Ponadto klient może korzystać z bezpłatnej infolinii technicznej firmy Brother – 00 800 491 13 22 oraz pomocy online - Brother Solution Center: http://solutions.brother.com.

www.brother.pl

HYPNOS

Oto pierwszy w ofercie MEDIATECH aparat cyfrowy z zaawansowaną matrycą optyczną Panasonic CCD 3.1 MPix (zamiast CMOS). Aparat charakteryzuje się wysoką rozdzielczością obrazu 2560 x 1920 punktów (5.0

Mpix) interpolowaną sprzętowo, 4-krotnym cyfrowym zbliżeniem ustawianym w 10 krokach oraz wbudowaną lampą błyskową. Ponadto jest wyposażony w 16 MB pamięci FLASH (nie traci zdjęć po wyjęciu baterii). Pamięć można oczywiście powiększyć przez zastosowanie popularnych kart typu SD oraz MMC z pojemnością nawet do 512 MB. Silna lampa błyskowa aparatu HYPNOS MT414 ma tryb podwójnego błysku redukujący niepożądany efekt „czerwonych oczu". Aparat oferuje automatyczne nastawy parametrów ułatwiające uzyskanie optymalnej jakości zdjęć. Jakkolwiek dostępny jest również wachlarz ręcznych ustawień ekspozycji i balansu bieli. HYPNOS MT414 - prócz robienia zdjęć – można również wykorzystać do kręcenia filmów 320 x 240 pikseli, i to z głosem. Jako jeden z niewielu aparatów cyfrowych na rynku umożliwia on również nagranie opisu głosowego wykonywanych zdjęć. Aparat ma wbudowany duży 1,6-calowy ekran LCD firmy Casio o rozdzielczości 80Kpix. Pełni on również funkcję wizjera. Aparat HYPNOS MT414 został objęty specjalnym programem gwarancji rozszerzonej door to door. Sugerowana cena detaliczna wynosi 799 zł brutto.

www.mediatech.com.pl

Podróżna mata?

We wrześniu firma Acer Computer wprowadziła do sprzedaży nową serię notebooków przeznaczonych dla mobilnych profesjonalistów. Wszystkie modele z serii

Cyfrowy świat Kodaka

Odpowiedzią firmy na prognozowany w bieżącym roku 150-procentowy wzrost sprzedaży aparatów cyfrowych w Polsce jest wprowadzenie do oferty najnowszego osiągnięcia – aparatów cyfrowych Kodak szóstej generacji. Obecnie jest już dostępny na rynku model DX6440 z tej wersji. W ciągu najbliższych tygodni na polskim rynku będą dostępne także kolejne modele aparatów Kodaka ostatniej generacji, m.in. DX6340, DX4530, LS633, CX6330 oraz CX6200. Cechą charakterystyczną aparatu DX6340 jest

obiektyw o dużej rozpiętości (marki Schneider–Kreuznach – światowego lidera w tej dziedzinie), która wynosi od 36 do 144 mm. Natomiast najważniejszym elementem aparatu LS633 jest wyświetlacz w technologii OLED. Za opracowanie tego innowacyjnego rozwiązania Kodak uzyskał wiele prestiżowych nagród. Produkcja wyświetlaczy w tej technologii pozwala oszczędzić energię elektryczną potrzebną aparatom cyfrowym, a także zapewnia czystsze barwy, ich lepsze nasycenie, wyższy kontrast oraz większą ostrość obrazu. Dodatkową zaletą jest także możliwość obserwowania obrazu z dużego kąta. W aparacie LS633 jest on znacznie większy niż w modelach poprzedniej generacji, a jego przekątna wynosi aż 56 mm (2,2 cala). Dzięki temu możemy zobaczyć na zdjęciu dużo więcej szczegółów i w znacznie lepszych kolorach.

wwwpl.kodak.com

Twister

W ofercie firmy Pronox SA pojawiły się moduły pamięci Twinmos z serii TWISTER. Seria Twister to nowa konstrukcja wykonana w WLCSP (Wafer Level Chip Scale Packaging). WLCSP to technologia produkcji kości pamięci, która pozwala na zamknięcie płytki krzemowej w obudowę już na poziomie samego wafla, z którego wytwarzane są moduły. Daje to możliwość zmniejszenia rozmiarów układów, poprawę odprowadzenia ciepła i skrócenia ścieżek łączących układy. Różnicę między metodą tradycyjną a WLCSP widać na załączonych obrazkach - najbardziej zauważalnym dla użytkownika będzie wzrost wydajności modułów i lepsze odprowadzanie ciepła. Seria Twister wyposażona jest w radiatory odprowadzające ciepło i obejmuje moduły 256 i 512 Mb pracujące z częstotliwościami 333/400/433/466/500 MHz – w większości pracujące z CL2.

www.pronox.com.pl

Konkurs Canona

We wrześniu zainaugurowany został nowy konkurs fotograficzny „Zmniejsz dystans między wyobraźnią a obrazem". Organizator konkursu – firma Canon Polska, zaprosiła do współpracy największe autorytety świata fotografii oraz wielu sponsorów i mediа. Nowoczesna technologia pozwala coraz lepiej przenosić na papier fotograficzny pomysły istniejące w naszej wyobraźni. Przeobrażenie twórczej idei w dzieło sztuki nie zawsze jest owocne, choć ciężka praca i talent mogą przynieść niezwykłe efekty. Dla wszystkich pasjonatów fotografii pracujących nad jakością własnych zdjęć przygotowaliśmy nowy konkurs, w który doceniony zostanie wysiłek najlepszych i pozwoli na dalszy rozwój ich talentu oraz pomoże promować sztukę fotografowania w Polsce. Do udziału w konkursie pragniemy zaprosić zarówno amatorów, jak i profesjonalistów. O poziomie fotografii nadesłanych przez zawodowców decydować będzie profesjonalne jury, zaś zwycięzcę konkursu amatorskiego wyłoni głosowanie internautów. Z myślą o fotografikach zdecydowanych wziąć udział w konkursie oraz o internautach, którzy chcieliby głosować w plebiscycie na najlepszą amatorską pracę, przygotowana została specjalna strona.

www.konkurs.canon.pl

Cienki nie znaczy słaby

AB, autoryzowany dystrybutor HP, rozpoczął sprzedaż najnowszych modelikomputerów przenośnych iPAQ h1930 i iPAQ h1940. Obydwa są przeznaczone dla użytkowników indywidualnych i pracowników firm, których obowiązki zawodowe wymagają dużej mobilności. Są one bardzo cienkie i lekkie (124 g), nie obciążą zatem kieszeni męskiej koszuli czy damskiej torebki. iPAQ h1940 - w odróżnieniu od iPAQ h1930 - jest wyposażony w zintegrowany Bluetooth v1.1 (w h1930 jest to jedna z opcji), ma szybszy procesor i większą pamięć operacyjną. Ceny to – odpowiednio: 1854 zł za model 1930 i 2232 zł - h1940.

www.ab.pl

TravelMate 290 charakteryzują się pełną architekturą technologii Centrino™ i są wyposażone w procesor Intel® Pentium® M taktowany zegarem 1,3 GHz, pamięć DDR 266 z pojemnością 512 MB (z możliwością rozbudowy do 2 GB), 1 MB pamięci cache L2 oraz magistralę systemową 400 MHz. Dzięki technologii Centrino czas pracy notebooka TravelMate 290 przy zasilaniu bateryjnym wynosi do 5 godzin. Notebooki TravelMate 290 charakteryzuje wyświetlacz TFT 15", z rozdzielczością 1024 x 768 i paletą 16,7 miliona kolorów, dysk twardy 30 GB oraz 64 MB wspólnej pamięci VRAM. Dzięki funkcji Dual View notebooki TravelMate 290 jednocześnie obsługują wyświetlacz LCD oraz monitor zewnętrzny. Co więcej, na notebooku oraz monitorze mogą być wyświetlane dwa różne obszary robocze. Stereofoniczny chipset audio umożliwia nagrywanie oraz odtwarzanie dźwięku przy użyciu wbudowanego mikrofonu i głośników. Oprócz dysku twardego, urządzenia TravelMate standardowo wyposażone są w gniazdo Acer MediaBay, w którym może być zainstalowany napęd CD-RW combo lub

DVD-RW. Wyposażenie sieciowe i komunikacyjne obejmuje zintegrowany faksmodem 56 kb, kartę sieciową Fast Ethernet 10/100 oraz jako element technologii Centrino™ moduł bezprzewodowy, z wbudowaną anteną i bazujący na karcie sieciowej Intel® PRO/Wireless 2100 IEEE 802.11b. Eleganckie wzornictwo, wydajność, najnowsze technologie, wymiary niewiele większe od arkusza A4 (334 x 276 x 32 mm) oraz niewielka waga (maks. 2,83 kg), wraz z niewygórowaną ceną sprawiają, że TravelMate 290 to notebooki, jakie każdy chciałby mieć.

www.acer.pl

MAX Abital

Firma ABIT Computer Corp. ma zaszczyt przedstawić najnowszą płytę główną ze znanej już dobrze serii MAX. Wyposażono ją w najnowsze unikatowe rozwiązania ABIT EngineeredT. IC7-MAX3 udostępnia możliwości niespotykane dotąd „na pokładzie" płyty głównej dla komputerów klasy desktop. Urządzenia to szczególny kąsek dla

Holoklawisze

Opatentowano już technologię, dzięki której można korzystać z nieistniejących klawiszy holograficznych. Dokonała tego firma HoloTouch. Z technologii tej w pierwszej kolejności skorzystają lekarze, laboratoria oraz lotnictwo i przemysł samochodowy. Dzięki temu, że klawisze nie mają fizycznej postaci, korzystanie z nich jest bardzo sterylne (laboratoria, sale operacyjne) oraz wygodne, gdyż mogą być wyświetlone niemal w każdej płaszczyźnie i wielkości.

www.holotouch.biz

Szafirowe płyty

Producent kart graficznych oraz płyt głównych, firma Sapphire Technology, informuje o rozpoczęciu produkcji nowej płyty głównej dla Intel Pentium 4, ze zintegrowanym procesorem graficznym firmy ATI. Specjalizowany procesor ATI - RADEON 9100 IGP - jako pierwszy w technologii integracji grafiki, wspiera DirectX 8.1 oraz wykorzystuje technologię cieniowania pikseli (pixel shaders) – co powoduje, że wydajność procesora graficznego na płycie głównej Sapphire jest nieporównywalna do dotychczas oferowanych układów zintegrowanych na płytach. Płyta Sapphire Axion 9100 IGP ustanawia nowe standardy wydajności grafiki na płytach dla procesorów Pentium 4 i wykorzystuje między innymi dwukanałową pamięć 400 MHz DDR oraz 8-potokową architekturę. Dodatkowo płyta wyposażona jest w zintegrowaną kartę sieciową oraz sześć portów USB 2.0. Sapphire Axion 9100 IGP jest "zasilana" przez te same technologie układu graficznego, jakie zastosowano w procesorach ATI Radeon 9200 (dostępnych na kartach graficznych). Osiągnięto w ten sposób ponadprzeciętną wydajność w przetwarzaniu efektów 3D. Dodatkowo płyta oferuje możliwość pracy z wieloma monitorami (do dziewięciu) przy wykorzystaniu oprogramowania ATI. Płyty Sapphire będą dostępne w połowie sierpnia 2003, a sprzedaż będą prowadzili autoryzowani dystrybutorzy firmy w Polsce.

www.sapphiretech.com
www.sapphiretech.com.pl

Prestiż i wartość

Firma Acer konsekwentnie i zdecydowanie dąży do zaspokojenia rosnących potrzeb rynku monitorów LCD, czego wyraźną oznaką jest wprowadzenie dwóch nowych 19-calowych modeli: AL1931 z serii PRESTIGE oraz AL1911 z serii VALUE. Monitor Acer AL1931 z serii Prestige to najbardziej innowacyjny interfejs cyfrowego świata. Doskonały 19-calowy wyświetlacz jest umieszczony w eleganckiej srebrnej obudowie. Zastosowano w nim zaawansowaną technologię paneli MVA (Multi-domain Vertical Alignment), zapewniającą wyjątkowo szerokie kąty widzenia. Współczynnik kontrastu wynosi aż 700:1, natomiast kąt widzenia - 170°. Dzięki temu bardzo ostry i bogaty w szczegóły obraz jest widoczny właściwie z każdego miejsca. Bardzo krótki czas reakcji, wynoszący 25 ms, w połączeniu z cyfrowym interfejsem sprawiają, że urządzenie doskonale sprawdza się podczas odtwarzania filmów wideo z dynamiczną akcją. Ponadto jest ono wyposażone w kilka interfejsów, które pozwalają na łatwe podłączenie zewnętrznego tunera telewizyjnego czy aparatu cyfrowego. Acer AL1931 to doskonały monitor dla osób, które zadowolą się wyłącznie najnowszymi technologiami oraz wyszukanym wzornictwem. Z kolei Monitor Acer AL1911 z serii Value gwarantuje wysoką jakość obrazu oraz długoterminową produktywność. Duży współczynnik kontrastu 700:1 oraz jasność 300 cd/m2, w połączeniu z bardzo szerokimi kątami widzenia 170°, gwarantują doskonałą ostrość i fotograficzną jakość obrazu, prawie niezależnie od pozycji użytkownika względem ekranu urządzenia. Monitor AL1911 to idealne rozwiązanie dla biur oraz użytkowników domowych z zapotrzebowaniem na dużą powierzchnię obrazu zwiększającą komfort oraz wydajność pracy, tym samym gwarantującą wymierne korzyści z dokonanej inwestycji.

www.acer.pl

NEO

Firma MSI przedstawiła płytę MSI 848P Neo jako główną platformę FSB800 dla procesorów Intel Pentium 4 i jego następców. Jako najnowsza pozycja w rodzinie płyt MSI FSB800, 848P Neo posiada wszystkie nowoczesne technologie. Firma MSI, zamierzając udowodnić siłę 848P Neo, podkręciła ją aż do FSB1400 (350 MHz). Po dokładniejszych testach w naszych laboratoriach wszyscy użytkownicy będą mogli ściągnąć wersję BIOS-u wspierającą również pamięci DDR533. MSI po raz pierwszy zaprezentuje Menu OC właśnie z płytą 848P Neo, która jest w stanie wspierać moduły pamięci DDR400+. Poprzez dokładne sprawdzenie ponad 67 modułów pamięci DDR400+ MSI jest w stanie wybrać najlepsze parametry dla napięć DRAM, Vio i innych ustawień BIOS-u. Można wybrać DDR433, DDR450, DDR466 oraz DDR500 z listy częstotliwości DRAM w ustawieniach BIOS-u lub kliknąć panel OC Menu w Corecenterze. OC Menu wyreguluje równocześnie odpowiednie parametry napięć i częstotliwości. Jedynym limitem tutaj jest margines możliwości mocy procesora... MSI 848P Neo wspiera D.O.T. (Dynamic Overclocking Technology) oraz M.A.T. (Memory Accerlation Technology). MSI D.O.T. działa dzięki sprzętowemu układowi na płycie, a nie poprzez programowe sztuczki tak jak w przypadku innych rozwiązań, w których wydajność systemu często zmniejszała się przez zbyt duże obciążenie...

www.msi-polska.pl

CoolMax USB Massage Ball

Jeśli siedzenie przy komputerze sprawia, że bolą plecy, dłonie, nadgarstki czy inne części ciała - świetnym rozwiązaniem (nawet dla posiadaczy notebooków) jest CoolMax USB Massage Ball. Jest to urządzenie podłączane do portu USB, z którego pobiera ono energię. Po włączeniu główka zaczyna wibrować, dzięki czemu masaż można wykonać samodzielnie. Podobne urządzenia zaproponowało kilku innych producentów.

www.coolerstar.com
www.doubleh.com.tw

Zabawka

Firma Tomy z Japonii przedstawiła zabawkę nie tylko dla dzieci. Zestaw składa się z opaski na głowę oraz pistoletu strzelającego strumieniem... podczerwieni. Nazywa się to Survivor Shot Revolv i jest swego rodzaju odmianą paintballa. Japończycy – podobno, oszaleli na punkcie tego urządzenia i w biurach czy innych instytucjach w wolnym czasie ich pracownicy „polują" na siebie. Po trafieniu w opaskę włącza się system wibracyjny symulujący trafienie. Skuteczny zasięg pistoletu to piętnaście metrów, a może on oddać dziesięć strzałów. Zestaw wyceniono na około 25 dolarów amerykańskich.

www.tomy.com

użytkowników wymagających maksymalnego bezpieczeństwa przechowywanych danych bądź też możliwości korzystania z dużych zasobów pamięci masowej. IC7-MAX3 bowiem obsługuje 6 kanałów Serial ATA RAID (2 kanały za pośrednictwem chipsetu płyty głównej + 4 za pomocą kontrolera Silicon Image 3114), w skład wyposażenia wchodzi również najnowsze rozwiązanie z serii ABIT Engineered - Secure IDET. Najbardziej istotną cechą IC7-MAX3 jest mimo wszystko i przede wszystkim system OTES – efekt stosowania najbardziej zaawansowanej technologii chłodzenia, jaką kiedykolwiek wykorzystano w konstrukcji płyty głównej. Oryginalny system OTES w rewolucyjny sposób zweryfikował definicję chłodzenia kart graficznych i spowodował, że producenci imają się nawet najbardziej dziwacznych, acz zazwyczaj chybionych, sposobów (np. stosują kombinacje wielu wentylatorów), by osiągnąć podobne rezultaty do tych jak w przypadku rozwiązania firmy ABIT. W ostatnich latach wprowadzono wprawdzie rozwiązanie w postaci aktywnego chłodzenia mostka północnego, ale nie poczyniono żadnych kroków w celu obniżenia temperatury pracy układów PWM. I tutaj właśnie wkracza system OTES, który chłodzi wymienione elementy i „wyrzuca" rozgrzane powietrze na zewnątrz obudowy peceta.

www.abit-poland.com

µ[mju:]-III 150

Rodzina aparatów Olympus µ[mju:] ma godnego pozazdroszczenia kontynuatora. Wysokiej jakości 4-krotny obiektyw zoom oraz zgrabny, pięknie wyprofilowany i odporny na warunki pogodowe korpus - aparat µ[mju:]-III 150 z

pewnością przyciągnie kolejnych miłośników serii. Wprowadzany na rynek aparat reprezentuje najnowsze stadium w ewolucji µ[mju:] i jednocześnie jest trzecim modelem trzeciej generacji Olympusa, a to daje użytkownikom jeszcze większy zakres wyboru modeli z oferty firmy. Kompakt ten zawiera również wyszukane funkcje wprowadzone w dwóch innych aparatach µ[mju:]-III, a są to szerokopasmowy pomiar AF, wykorzystujący 3 metody pomiaru ekspozycji, oraz wskaźnik informujący o poruszeniu aparatu. Opisywany model wykorzystuje pasywny sensor autofocusa, który opracowano specjalnie dla serii µ[mju:]-III. Podczas wykonywania pomiaru maksymalnie w 11 punktach aparat rozpoznaje główny obiekt zdjęcia, jeśli nie jest on umieszczony w centrum kadru – tak by za każdym razem uzyskiwać wyraźne żywe zdjęcia.

www.eurocolor.com.pl

Scanjet

Firma HP zaprezentowała dwa najnowsze modele z serii skanerów wysokiej jakości - HP Scanjet 4600 i HP Scanjet 4670. Zastosowane w nich nowatorskie rozwiązania świadczą o stale rosnącym zaangażowaniu HP w rozwój nowoczesnej technologii. Nowe skanery łączą atrakcyjny wygląd i znakomite rozwiązania techniczne, zapewniając użytkownikom pracującym w domu czy w biurze wszystko to, co może im być w takich właśnie warunkach potrzebne. W modelach HP Scanjet 4600 i 4670 zastosowano niezwykłe, nowatorskie połączenie nowego i uproszczonego systemu optycznego oraz technologii skanowania CCD. Dzięki temu nie tylko wyróżniają się one lśniącą, atrakcyjną obudową, ale także zajmują wyjątko-

wo mało miejsca. Gdy nie są używane, można je łatwo schować do szuflady czy teczki, a nawet postawić pionowo na półce. Poza tym każdy z tych skanerów ma przezroczystą pokrywę ze szkła, a ponieważ skanowany obiekt układany jest obrazem do góry, użytkownik dokładnie widzi, który obszar zostanie objęty skanowaniem. Umożliwia to precyzyjne ułożenie obiektu i zwiększa dokładność pracy. Nowe skanery to świetne urządzenia dla osób przywiązujących wagę do wzornictwa produktów, ale nie zamierzających rezygnować z szybkości czy jakości. Udostępniają one rozdzielczość optyczną 2400 dpi i 48-bitową głębię koloru, co gwarantuje stałą i wysoką jakość realistycznych obrazów. Cztery przyciski dotykowe - skanowanie (scan), kopiowanie (copy), szybkie udostępnianie (instant share) i tryb oszczędzania energii (power save) - to szybkie generowanie i udostępnianie obrazów, a to z kolei upraszcza obsługę.

www.hp.pl

iPod znowu nadaje

Na zachodzie bardzo popularne są odtwarzacze Apple iPod. Dla ich entuzjastów firma Griffin Technology przygotowała przystawkę pozwalającą na transmitowanie muzyki do... odbiorników radiowych! Mały iTrip wysyła fale radiowe w wybranej częstotliwości, którą może odebrać radioodbiornik w domu czy samochodzie. Całość kosztuje 35 dolarów.

www.griffintechnology.com
www.focal.co.jp

tracer®

Dostępne od października 2003
Szukaj tylko w dobrych sklepach komputerowych!

Tracer!
Ale jazda!

kierownica z ForceFeedbackiem TYLKO 269 PLN

ForceFeedback

RoadStar

• Pełnowymiarowe koło kierownicy • Dźwignia zmiany biegów • 4 przyciski funkcyjne • Pedały gazu i hamulca

4 przyciski

GamePort

FightingForce

• Technologia Force Feedback • 16 programowalnych przycisków funkcyjnych • Autokalibracja • Pedały gazu i hamulca

16 przycisków

force FEEDBACK

sterowniki

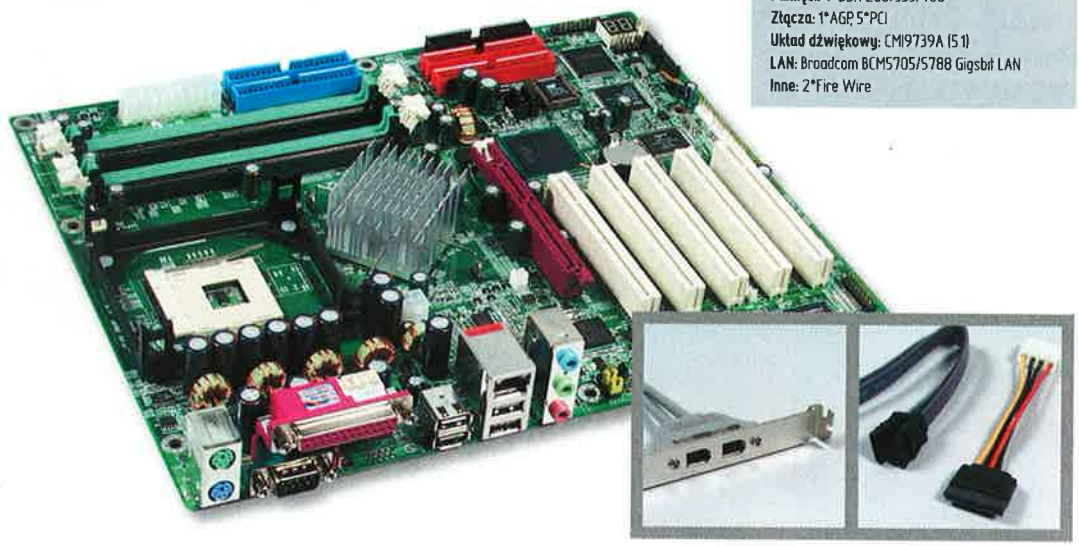
USB

* sugerowana cena detaliczna brutto kierownicy FightingForce

Autoryzowani dystrybutorzy marki TRACER: megabajt incom

www.tracer.com.pl, www.megabajt.com.pl, www.incom.pl

Dane techniczne:
Procesory: Intel Celeron, Pentium 4
Podstawka: Socket 478
Magistrale: 400/533/800 MHz
Pamięci: 4*DDR 266/333/400
Złącza: 1*AGP, 5*PCI
Układ dźwiękowy: CMI9739A (5.1)
LAN: Broadcom BCM5705/5788 Gigsbit LAN
Inne: 2*Fire Wire



EPoX EP-4PDA2+
Cena: 699zł
Producent: EPoX
Dystrybutor: Pronox Tehnology SA
Podobne:
ABIT IC7-G #9/2003
⊕ przewody zasilające do dysków Serial ATA
⊕ przewody HDD w gumowych rurkach
⊖ część sterowników na... dyskietkach!
POWER 6
ECO 7
www.pronox.com.pl
*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:
Procesory: Intel Celeron, Pentium 4
Podstawka: Socket 478
Magistrale: 400/533/800 MHz
Pamięci: 4*DDR 266/333/400
Złącza: 1*AGP, 5*PCI, 1*ASUS WiFi
Układ dźwiękowy: ADI AD1985 (5.1)
LAN: 3Com 3C940 Gigabit PCI LAN
Inne: 2 porty Serial ATA

ASUS P4P800 Deluxe
Cena: 660 zł
Producent: ASUS
Dystrybutor: ASUS Polska
Podobne:
ASUS P4C800 Deluxe #9/2003
⊕ łatwy overclocking (AI Overclocking)
⊕ technologia Q-Fan (sterowanie prędkością obrotową wentylatorków)
⊖ niefortunne rozmieszczenie elementów na płycie
POWER 7
ECO 7
www.asus.com.pl
*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Płyty z chipsetem 865PE

techNICK

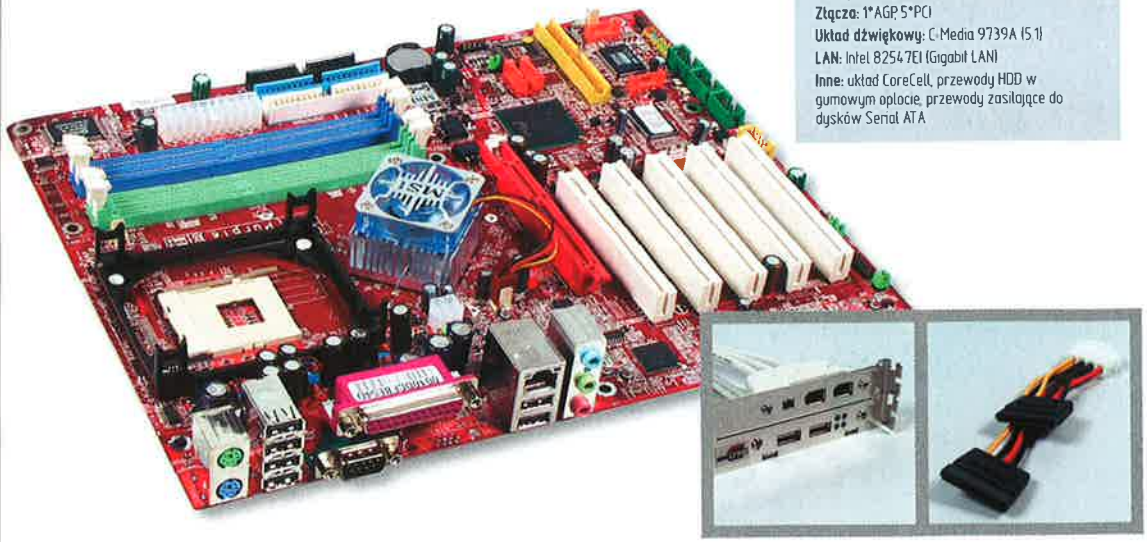
W poprzednim numerze CD-Action (9/2003) prezentowaliśmy zestawienie płyt zbudowanych na bazie chipsetu Intel 875P. Tym razem przyszła kolej na równie ciekawy, ale zdecydowanie tańszy zestaw kości zwany Springdale i oznaczony numerem 865PE.

Zgodnie z informacjami firmy Intel, układy te są uboższą wersją 875, czyli brakuje w nich technologii PAT oraz obsługi modułów ECC. Po prawdzie - PAT jest po prostu cechą chipsetu, która umożliwia ustawienie dla pamięci krótszych czasów przestoju (timing), przez co wzrasta szybkość przesyłanych danych i co za tym idzie - także wydajność komputera. Płyty z nowszym, tańszym chipsetem 865PE wcale nie muszą być wolniejsze od tych z 875P. Jak się bowiem okazało, ten pierwszy nie jest pozbawiony wspomnianych dodatków przyspieszających, jedynie po prostu układem z zablokowanymi możliwościami. Obydwa powstają z tego samego "wafla" krzemowego, choć te, które nie przejdą rygorystycznych testów - "zamieniają się" w wersję 865. Po odkryciu tego faktu wielu producentów płyt głównych zdecydowało się na odblokowanie efektywnych technologii, przez co nabywcy tańszych płyt głównych mogą sie niejednokrotnie cieszyć wydajnością zbliżoną lub równą tej, jaką oferowałaby konstrukcja z chipsetem 875P! W związku z tym firma Intel podjęła odpowiednie kroki, by ukrócić ten proceder, gdyż pozycja flagowego chipsetu 875 została poważnie zagrożona, a jego cena była zdecydowanie wyższa od 865! Do producentów mają być dostarczane kości chipsetów z zablokowaną sprzętowo technologią PAT (nie można jej uaktywnić tak, jak ma to miejsce teraz). Jednak na razie nie musimy się obawiać, że płyty, które kupimy, będą wyposażone w "nowszy", mniej wydajny zestaw. W magazynach producentów bowiem sporo jest jeszcze układów 865PE z odblokowanym PAT-em.

EPoX EP-4PDA2+ to płyta, za którą należy zapłacić niespełna siedemset złotych. Posiada ona większość potrzebnych i dość przydatnych funkcji, jakich można się spodziewać po takim urządzeniu. Cztery porty dysków twardych, z czego dwa konfigurowalne jako macież RAID, zamiennie z dwoma złączami dysków Serial ATA. Do podłączenia dysków dostarczono przewody chronione gumowymi rurkami, dzięki czemu można je poprowadzić bez martwienia się o obieg powietrza w obudowie. Kontroler LAN pozwala na wykorzystanie transferów rzędu gigabitów. Dodatkowo na śledziu udostępniono port gier oraz dwa gniazda Fire Wire (IEEE 1394). BIOS płyty pozwala na dobieranie częstotliwości taktowania procesora, magistrali AGP, mnożnika procesora (jeśli ten ma odblokowany mnożnik) oraz dość płynne regulowanie napięć na poszczególnych elementach komputera, co ma niebagatelne znaczenie dla overclockerów. Wielkim plusem jest też doskonałe rozmieszczenie gniazd i elementów na powierzchni płyty, dzięki czemu możliwe jest instalowanie kart graficznych ze sporymi radiatorami zarówno z przodu, jak i z tyłu. Poza tym nawet przy długiej karcie graficznej moduły pamięci można swobodnie wkładać i wyjmować.

Dane techniczne:

Procesory: Intel Celeron, Pentium 4
Podstawka: Socket 478
Magistrale: 400/533/800 MHz
Pamięci: 4*DDR 266/333/400
Złącza: 1*AGP 5*PCI
Układ dźwiękowy: C-Media 9739A (5.1)
LAN: Intel 82547EI (Gigabit LAN)
Inne: układ CoreCell, przewody HDD w gumowym oplocie, przewody zasilające do dysków Serial ATA



MSI 865P Neo2 FISR

Cena: 829 zł
Producent: MSI
Dystrybutor: ASUS Polska

Podobne:
MSI 875P Neo #9/2003

⊕ bogaty pakiet oprogramowania
⊕ technologia CoreCell (dynamiczna kontrola wentylatorów)

⊖ migające diodki na mostku południowym przeszkadzają (jeśli obudowa jest zdjęta lub jest nią przezroczysta szyba), dla niektórych może to być jednak zaleta

POWER 8
ECO 7

www.msi-polska.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Procesory: Intel Celeron, Pentium 4
Podstawka: Socket 478
Magistrale: 400/533/800 MHz
Pamięci: 4*DDR 266/333/400
Złącza: 1*AGP 5*PCI
Układ dźwiękowy: C-Media 9739A (5.1)
LAN: Intel 82547EI (Gigabit LAN)
Inne: dodatkowy moduł (podwójne zasilanie), podwójny BIOS

Gigabyte P4 Titan GA-8PENXP

Cena: 899 zł
Producent: Gigabyte
Dystrybutor: JTT Computer

Podobne:
MSI 875P Neo #9/2003

⊕ podwojona liczba ważnych komponentów (BIOS, zasilanie)
⊕ bogaty pakiet oprogramowania
⊕ niemal wzorcowe rozmieszczenie elementów na płycie

⊖ wysoka cena

POWER 8
ECO 7

www.gigabyte.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Wolniejszy, ale czy na pewno?

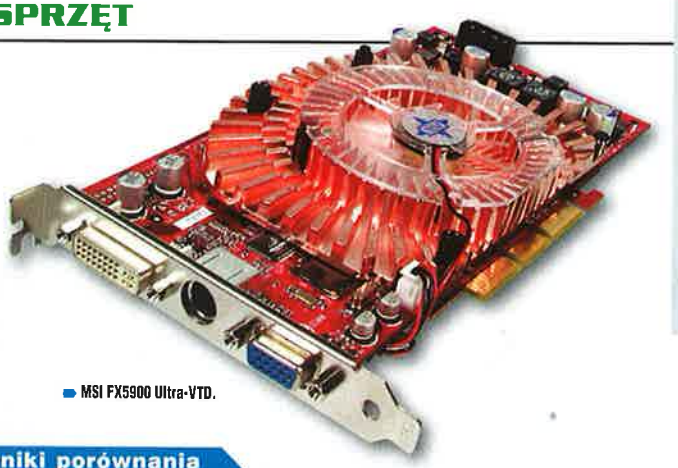
Springdale

Asus P4P800 Deluxe, podobnie jak konkurencyjna konstrukcja, ma cztery złącza IDE i dwa Serial ATA, jeśli jednak chodzi o poprawne rozmieszczenie elementów, nie ma pod tym względem szans z poprzedniczką. Radiator mostka północnego dotyka portu AGP (!), a to uniemożliwia montaż kart z chłodzeniem umieszczonym z tyłu (np. opisywany w tym numerze MSI FX 5900 Ultra). Przewody w tym zestawie są standardowe, ale dla odróżnienia od konkurencyjnych modeli pomalowano je czarną farbą. Konstrukcja oferuje spore możliwości podkręcania procesorów, w czym pomocny jest system AI Overclocking (wystarczy podać, czy chcemy przyspieszyć system o 5, 10, 20 czy więcej procent); system wróci do standardowych ustawień, gdy przeholujemy z wartością przyspieszenia.

MSI 865PE Neo2 to konstrukcja dobrze przemyślana - elementy są tu rozmieszczone w sporych odstępach od siebie. Poza tym każde złącze, zależnie od typu, ma określony kolor, dzięki czemu nie da się poszczególnych z nich pomylić z tymi sąsiednimi (np. USB i Fire Wire). Ponadto jest to płyta przydatna dla moderów, którzy posiadają przezroczyste szyby w obudowie i podświetlają wnętrze katodami lub neonami. Na wiatraczku znajdującym się na mostku północnym znajdują się kolorowe diody, które migają i dają ciekawy efekt. (Mimo to na dłuższą metę może to być męczące.) Podkręcanie procesorów w przypadku tej płyty także jest całkiem proste, a wspomaga je dołączona aplikacja Core Center. Dzięki układowi CoreCell możliwa jest kontrola prędkości obrotowej wiatraczków, a także temperatury systemu. Dodatkową zaletą jest tu bogaty pakiet oprogramowania dodatkowego.

Gigabyte P4 Titan GA-8PENXP to konstrukcja nad wyraz ciekawa. Jej elementy rozmieszczono na powierzchni niemal wzorcowo, nawet sześć gniazd na pamięci DDR umieszono w takim miejscu, że nie ma problemów z zamontowaniem radiatora procesora oraz karty graficznej. Tu również zastosowano wielokolorowe złącza (obudowy) tak, aby ułatwić montaż oraz uatrakcyjnić urządzenie wizualnie. Największą zaletą tej płyty jest podwojenie liczby ważnych podzespołów. Zatem w odpowiednim slocie, zamontowanym tuż przy procesorze, umieszcza się moduł dodatkowych przetworników zasilania (Dual Power System), mamy tu też do czynienia z podwójnym BIOS-em (zabezpieczenie przed wirusami oraz błędami uaktualniania BIOS-u), jest podwójny system RAID oraz technologia podwójnego chłodzenia. Kolejną innowacją w tym przypadku jest system Xpress3 pozwalający na łatwą instalację sterowników, szybkie odtworzenie zawartości BIOS-u po wystąpieniu błędów lub innych problemów, tworzenie kopii zapasowej systemu z poziomu BIOS-u!

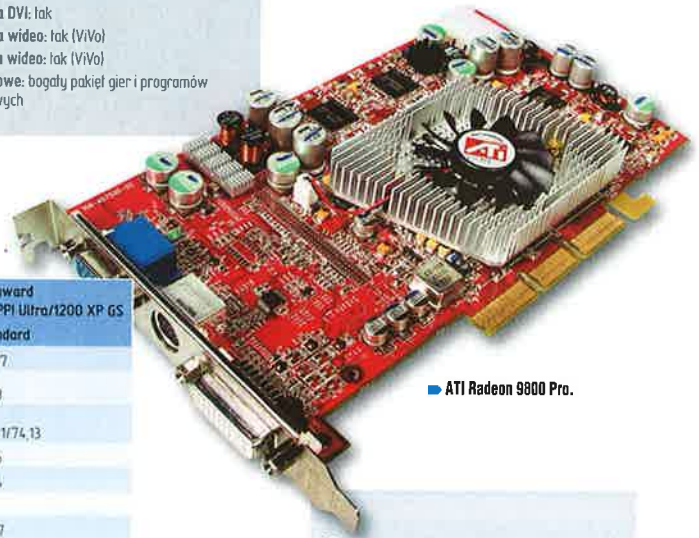
Wszystkie wyżej opisane płyty są ciekawymi technologicznie konstrukcjami i nieźle się sprawują podczas pracy. To od was, czytelnicy, zależy, na którą z nich się zdecydujecie. Macie do wyboru poprawną konstrukcję EPoXa, świetne Asusa i MSI, a także niemal wzorcową Gigabyte. Różnice wyposażenia, ale też cen nie pozwalają stwierdzić, która z nich jest najodpowiedniejsza. Wszystko zależy od potrzeb i możliwości finansowych użytkownika. CDA



MSI FX5900 Ultra-VTD.

Dane techniczne:

Nazwa: MSI FX5900 Ultra-VTD
Procesor: Nvidia FX 5900 Ultra
Pamięć: 256 MB DDR
Magistrala: AGP 8x
Wyjścia DVI: tak
Wyjścia wideo: tak (ViVo)
Wejścia wideo: tak (ViVo)
Dodatkowe: bogaty pakiet gier i programów użytkowych



ATI Radeon 9800 Pro.

Dane techniczne:

Nazwa: ATI Radeon 9800 Pro
Procesor: Sapphire Atlantis Radeon 9800 Pro
Pamięć: ATI Radeon 9800 Pro
Magistrala: AGP 8x
Wyjścia DVI: tak
Wyjścia wideo: tak
Wejścia wideo: brak
Dodatkowe: bogaty pakiet programów

Wyniki porównania

		Sapphire Atlantis Radeon 9800 Pro Standard	MSI FX 5900 Ultra Standard	Sapphire Atlantis Radeon 9800 Pro Antyalias 4x/Anizo 8x	MSI FX 5900 Ultra Antyalias 4x/Anizo 8x	Gainward FX PPI Ultra/1200 XP GS Standard
3D Mark 2001 SE		16990	16362	13001	13355	16007
3D Mark 03		5748	5932	3239	3848	5698
UT 2003 (1600)	Flyby/ Botmatch	135,92/77,72	201,57/71,91	89,79/56,88	110,59/62,63	157,41/74,13
Codecreatures	Official	3582	2882	2146	2107	4096
Commanche 4	1600/32bit	61,45	54,8	45,64	35,34	55,64
SPEC Viewperf 7.1	3dsmax-01	11,75	14,36	11,29	13,6	13,6
	drv-08	29,84	49,8	29,31	44,19	49,07
	dx-07	63,79	44,99	56,2	43,63	44,64
	light-05	12,7	13,05	12,56	12,82	12,99
	proe-01	11,03	14,18	11,29	13,78	14,06
	ugs-01	22,15	8,234	21,3	8,142	8,065
Aquanox	(Min/Max/ Avg)	28,4/105,9/56,1	38,8/94,1/63,9	18,5/65,7/32,8	17,7/78,0/32,6	34,2/98,0/63,6
Gunmetal Bench1	(Min/Avg/ Max)	14,74/22,45/56,10	19,69/36,32/ 63,98	16,73/26,35/58,23	22,29/34,93/62,08	22,31/35,67/62,07
Q3	(Fastest/HQ 1600)	363,5/215,3	364,6/250,1	363,7/123,1	349,9/182,9	363,4/242,2

Zestaw testowy: P4 3,06 GHz HT, ASUS P4 C800 DELUXE, 512 mb DDR

Nvidia GF FX 5900 Ultra vs. ATI Radeon 9800 Pro

Pojedynek na szczycie

Maciej Lewczuk

Od dawien dawna niemal wszyscy uwielbiają współzawodnictwo. Kto szybszy! Kto silniejszy! Tego typu rywalizacja dotyczy wielu dziedzin życia. Kto wygra – jest na topie, zbiera laury i pozostaje szczęśliwy. W przypadku posiadaczy komputerów nie mogło być inaczej, szczególnie że je same oraz podzespoły do nich można porównywać w najrozmaitszy sposób.

Znamy przecież całe tabuny benchmarków, gier czy innych sposobów na pokazanie koledze, że mój sprzęt jest lepszy o tych kilka FPS-ów czy innych „-marków". Zamierzając wyjść naprzeciw zapotrzebowaniu na spektakularne pojedynki, na niniejszej stronie prezentujemy starcie najszybszego układu Nvidia z najmocniejszą konstrukcją ATI.

Reprezentantami obu firm w tym zestawieniu będą MSI FX5900 Ultra-VTD i Sapphire Atlantis Radeon 9800 Pro.

Pierwszą główną cechą, jaka wizualnie odróżnia obydwie konstrukcje, jest system chłodzenia. W MSI zastosowano olbrzymie, masywne radiatory i umieszczono je po obydwu stronach karty. Chłodzone są one dwoma wentylatorami (z przodu i z tyłu). Zapewnia to doskonałe odprowadzenie energii cieplnej z procesora oraz z pamięci. Urządzenie Sapphire z kolei zadowala się skromnie radiatorem na GPU. Pamięci nie są chłodzone wcale.

Obydwie karty mają gniazdo do podłączenia zewnętrznego zasilania.

W tabelce umieszczono wyniki uzyskane podczas testów wykonanych na platformie testowej: ASUS P4C800 Deluxe, 512 MB DDR, Intel P4 3,06 GHz HT.

W jednym i drugim przypadku karty wykazały potężną moc - i testy po prostu na nich „śmigały". Po raz pierwszy dane mi było obejrzeć płynnie przebiegający test 3D Mark 2001 SE 330 – Hihg Polygon Count (8 lights), bez jakichkolwiek zacięć towarzyszących innym kartom i procesorom. Dodatkowo całkiem płynnie przeszła też test gra Gunmetal, która wykorzystuje wiele zaawansowanych funkcji obsługiwanych przez DirectX 9.0.

Jak można się przekonać, studiując tabelkę - w jednych testach wygrywa Nvidia, innych prymat dzierży ATI. Dla każdej karty przeprowadzono dwa testy, z czego jeden przy włączonej opcji filtrowania anizotropowego ustalonego na 8x oraz przy 4-krotnym antyaliasingu. Włączenie tych opcji niejednokrotnie powodowało bardzo wyraźny spadek ogólnej wydajności konstrukcji, mimo to jakość generowanego obrazu „drastycznie" się poprawiała. Dla tych, którzy mało grają, ważne okażą się wyniki uzyskane w teście SPEC Viewperfect 7.1, symulującym pracę w środowisku graficznym aplikacji służących do projektowania scen 3D, programów typu CAD i tym podobnych.

Można by powiedzieć, że pod pewnymi względami karty powinny stanąć na piedestale jako równorzędne, gdyż w tych testach, w których jedna „niedomaga", nadrabia te braki (z nawiązką) w innych. Tylko od potencjalnego nabywcy zależy, czy wybierze kartę szybszą w jego ulubionym teście.

Nazwa: ATI Radeon 9800 Pro

Cena: 2035 zł
Dostarczył: Sapphire
www.sapphiretech.com

Podobne: brak

⊕ świetny program do podkręcania parametrów karty
⊕ bogaty pakiet oprogramowania i gier

⊖ brak chłodzenia pamięci

POWER 9
ECO 6

www.sapphiretech.com

Nazwa: MSI FX5900 Ultra-VTD

Cena: 2559 zł
Dostarczył: Microstar International
www.msi.com.tw
www.msi-polska.pl

Podobne:
GF FX 5900 - porównanie #9/2003

⊕ bardzo bogaty pakiet oprogramowania
⊕ doskonałe chłodzenie GPU oraz pamięci
⊕ moduł ViVo

⊖ ciężka konstrukcja (radiatory)
⊖ na niektórych płytach problemy z instalacją

POWER 9
ECO 6

www.msi.com.tw

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Bufor: 2 MB

Prędkość zapisu: CD-R 24x, CD-RW 16x, DVD-RAM 3x, DVD-R 4x, DVD-RW 2x, DVD+R 4x, DVD+RW 2,4x

Prędkość odczytu: CD-ROM 32x, CD-RW 24x, DVD-ROM 12x, DVD-R/RW, +R/RW 10x, DVD-RAM 3x, DVD-Video 8x

Obsługiwane formaty: DVD (jednostronne/dwustronne), DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW, CD-Digital Audio & CD-Extra, CD-Plus, CD-ROM, CD-ROM XA-Ready, CD-I, FMV, CD-TEXT, CD Bridge, CD-R, CD-RW, Photo CD (jedno- i wielosesyjne), Video-CD, DVD-VIDEO

Dolny pasek będzie się nieźle komponował z ciemnoszarymi obudowami.

Multiplatformowe DVD

LG GSA-4040B

Sector

Kres możliwości we wprowadzaniu technologicznych innowacji, jaki na dzień dzisiejszy osiągnięto, zablokował dalszy wyścig prędkości w nagrywarkach CDRW. Uzyskane wartości 54x - dla płyt CDR, i 24x dla CDRW nie zostaną prędko poprawione.

W efekcie archiwizowanie najważniejszych danych nadal sprowadza się do długiego oczekiwania - w przypadku gdy mowa jest o 1-2 GB danych, nie stanowi to powodu do narzekania. Co jednak zrobić, kiedy danych tych jest znacznie więcej? Nie pozostaje wówczas nic innego, jak zainteresować się nagrywarką DVD.

Firma LG Electronics wprowadziła na rynek multinagrywarkę, która obsługuje chyba wszystkie znane formaty. Wszechstronność LG pozwala zapisywać dane na płytach CDR/RW oraz DVD (4,7 GB) w formatach, takich jak DVD-R, DVD-RW,DVD+R, DVD+RW, CD-Digital Audio i CD-Extra, CD-Plus, CD-ROM, CD-ROM XA-Ready, CD-I, FMV, CD-TEXT, CDBridge, CD-R, CD-RW, Photo CD, Video-CD, DVD-VIDEO.

Urządzenie zostało również zaopatrzone w bufor roboczy o pojemności 2 MB oraz technologię Buffer Underrun - co powinno zapewnić poprawność zapisywanych informacji nawet przy "ekstremalnym" wykorzystaniu komputera w czasie nagrywania. Średni czas dostępu waha się od 110 do 150 ms w zależności od nośnika. Urządzenie podpinane jest do komputera przez standardowy interfejs E-IDE/ATAPI.

Mimo że nośniki DVD-R/RW są w dalszym ciągu droższe od zwykłych płyt CDR/RW, zakup nagrywarki GSA-4040B przekłada się na oszczędność czasu i miejsca na biurku, na którym zamiast dziesiątek płyt CDR znajdzie się miejsce tylko dla kilku nośników DVD.

Nazwa: LG GSA-4040B

Cena: 1315 zł

Dostarczyła: LG Electronics Polska Sp. z o.o., ul. Domaniewska 41, 02-672 Warszawa, tel. (0 22) 606 14 54, faks (0 22) 606 14 59

Podobne:
LG GMA 4020B #13/2002

⊕ liczba obsługiwanych formatów
⊕ liczba obsługiwanych nośników
⊕ płyta DVD-RAM w zestawie

⊖ czasem drobne problemy z odczytem płyt audio

POWER 8
ECO 6

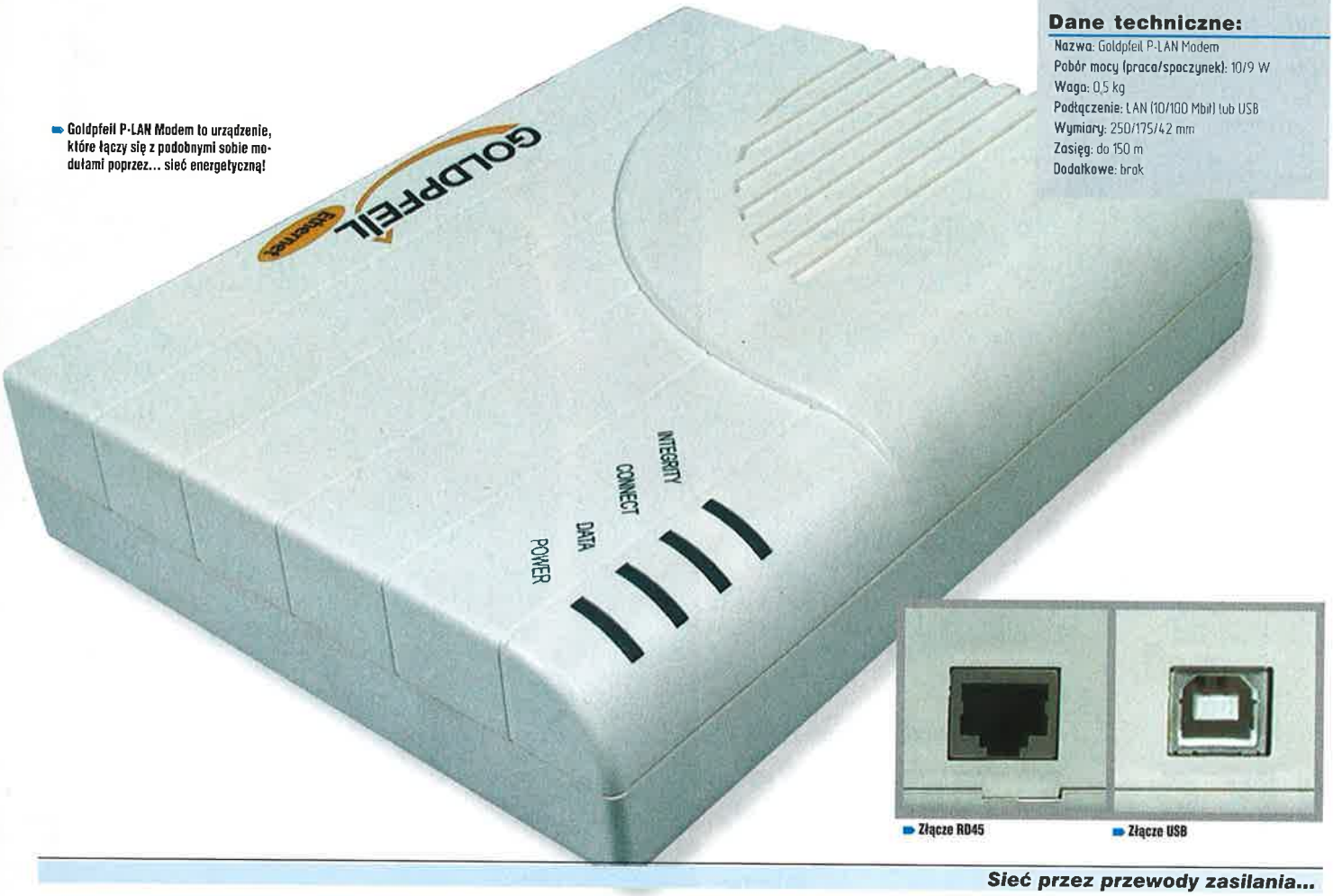
www.lge.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Nagraj sobie DVD

Dane techniczne:

Nazwa: Goldpfeil P-LAN Modem
Pobór mocy (praca/spoczynek): 10/9 W
Waga: 0,5 kg
Podłączenie: LAN (10/100 Mbit) lub USB
Wymiary: 250/175/42 mm
Zasięg: do 150 m
Dodatkowe: brak



Goldpfeil P-LAN Modem to urządzenie, które łączy się z podobnymi sobie modułami poprzez... sieć energetyczną!

Złącze RD45 Złącze USB

Sieć przez przewody zasilania...

Goldpfeil P-LAN Modem

Maciej Lewczuk

W obecnych czasach połączenie komputerów w sieć nie nastręcza wielu problemów. Mamy dostęp do tanich i całkiem szybkich kart sieciowych (są montowane na większości płyt głównych), przewodów, tanich routerów, switchy, modemów, sieci osiedlowych (w tym także dostępnych w sieciach kablowych), jak również sieci bezprzewodowych (Bluetooth, WiFi).

Goldpfeil P-LAN Modem jest urządzeniem, które docenią zapewne użytkownicy pragnący zbudować domową sieć w mieszkaniu, w którym trudno (lub nieestetycznie) byłoby poprowadzić przewody sieciowe. W tym przypadku dane przesyłane są za pośrednictwem przewodów sieci energetycznej!

To, co futurolodzy zapowiadali już od dawna, stało się „ciałem", jakby to określił pewien mój znajomy.

Urządzenie przypomina modem zewnętrzny - z tą różnicą, że ma ono możliwość podłączenia do komputera przez kartę sieciową lub magistralę USB (w zależności od modelu) za pomocą dołączonego przewodu oraz kabla zakończonego wtyczką sieciową.

Aby rozpocząć z nim pracę, należy je odpowiednio skonfigurować. Do tego celu służy dołączony program Konfigurator P-LAN, a tu odpowiednie ustawienie ma niebagatelne znaczenie, ponieważ każda sieć typu P-LAN musi mieć osobny klucz tak, aby nie wystąpiły zakłócenia z innymi tego typu sieciami znajdującymi się w obrębie pionu zasilającego. Oprogramowanie to zostało tak napisane, że nawet zupełny laik poradzi sobie z przygotowaniem urządzenia do pracy - nie dość, że komunikaty oraz opisy są prosto przedstawione, to poparte również obrazkami, a tych nie sposób nie zrozumieć. Co ciekawe, dołączono także specjalną instrukcję, w której w dziewięciu punktach (tu także są obrazki) wyjaśniono operację podłączania i konfiguracji.

Jak urządzenie sprawuje się podczas pracy? Przyznam, że mam mieszane uczucia. W wolnostojącym domu, w którym gniazdka podłączone są do jednej fazy, ustanowienie połączeń pomiędzy komputerami nie stanowi problemu. Praca i transfery także są na zadowalającym poziomie. Szybkość transmisji dochodzi nawet do 350 KB/s. Można grać, przesyłać dokumenty, a nawet pliki muzyczne.

Gorzej jest, gdy technologię przesyłania danych poprzez sieć energetyczną zamierzamy wykorzystać w blokach lub w sąsiadujących ze sobą domach. I nie chodzi tu o odległości, bo te i tak nie powinny przekroczyć 150 m, ale o fakt, że niejednokrotnie mieszkania na różnych piętrach czy klatkach schodowych korzystają z innej fazy. Podobnie jak w przypadku domu jednorodzinnego, tak i w mieszkaniu bez większych problemów można było skorzystać z sieci stworzonej za pomocą modemów P-LAN - jednak pomiędzy mieszkaniami nie udało się już zestawić takiego połączenia, które pozwoliłoby na dzielenie zasobów czy chociażby granie po sieci.

Przypomnijmy też, że modem trzeba podłączać bezpośrednio do gniazdka sieciowego, z pominięciem listwy (Akar, Lestar itp.) oraz UPS-ów.

Goldpfeil P-LAN Modem to urządzenie, które poleciłbym użytkownikom zamierzającym stworzyć sieć we własnym domu lub mieszkaniu, bez konieczności wiercenia ścian (aby umieścić przewody), jak również właścicielom domków jednorodzinnych, których instalacje elektryczne korzystają z tej samej fazy (wcześniej trzeba zastrzec możliwość zwrotu urządzeń, gdyby okazało się, że nie sposób zestawić połączeń).

Goldpfeil P-LAN Modem

Cena: 450 zł

Producent: Elcon
Dystrybutor: Pronox Tehnology SA
www.pronox.com.pl

Podobne:
brak

⊕ nie potrzeba przewodów do połączenia urządzeń, a co za tym idzie - komputerów
⊕ prosta i szybka konfiguracja oraz instalacja
⊖ problemy z użytkowaniem modemów w blokach

POWER 7
ECO 6

www.elcon-system.de

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Typ: a-si TFT/TN
Wielkość: 15"
Jasność: 300 cd/m²
Kontrast: 600:1
Kąt widzenia: 160/160
Czas reakcji: 16 ms
Dodatkowe: standard TCO'99, przewody połączeniowe, uchwyt mocujący na ścianie, 3 lata gwarancji

Niezły design urządzenia połączony z funkcjonalnością.

Ciekłokrystaliczne wyświetlanie...

Samsung SyncMaster 152x

Sector

Komu się dziś nie marzy, by na biurku przy komputerze nie postawić cieniutkiego monitora LCD?... Jednym z ciekawszych projektów, jaki chętnie postawiłbym na domowym biurku – jest monitor z serii SyncMaster firmy Samsung.

SyncMaster 152x charakteryzuje się niezwykle fantazyjnym designem obudowy - wykonana ze srebrnego, z dodatkami ciemno-szarego, plastiku daje bardzo pozytywny efekt wizualny. Należy również zaznaczyć, że ramka wyświetlacza to zaledwie 1 cm, a w stosunku do standardowych 2-2,5 cm spotykanych w przypadku innych monitorów tego typu świadczy o ogromnych możliwościach estetycznego łączenia tego modelu w systemach wielomonitorowych. Mechanizm podstawki umożliwia przechylenie panelu do tyłu (praktycznie do „położenia na biurku"), jak również niewielkie nachylenie do przodu. Jest to również jedno z niewielu urządzeń, w którym wyjścia sygnału i zasilania umiejscowione zostały w nodze monitora (brak zwisających przewodów!).

Co ciekawe, po złożeniu podstawki, którą chowa się za panelem, istnieje możliwość powieszenia panelu za pomocą specjalnego mocowania (w zestawie) na ścianie.

Parametry wyświetlanego obrazu należą tu do jednych z najwyższych w tym przedziale cenowym. Duży kąt widzenia (160 stopni) w poziomie i pionie w połączeniu z kontrastem 600:1 i jasnością 300 cd/m² sprawiają, że wyświetlanemu obrazowi nie można nic zarzucić.

Do największych wad konstrukcji należy zaliczyć brak wyjścia DVI. Drobne zastrzeżenia można by również mieć do funkcjonalności menu OSD, w którym nie ma szans na zdefiniowanie np. dla tekstu, obrazu czy filmu odpowiednich parametrów kontrastu czy jasności po przełączeniu jednym „kliknięciem".

Samsung SyncMaster 152x

Cena: 1599 zł
Dostarczył: SAMSUNG ELECTRONICS Polska Sp. z o.o., ul. Szturmowa 2, 02-678 Warszawa, tel. (022) 607 44 00, faks (022) 607 44 01

Podobne:
QDI LM-510 #02/2003
QDI LM-700 #01/2003
Eizo FlexScan L465 #13/2002

⊕ kontrast 600:1
⊕ funkcjonalny mechanizm nogi
⊕ niewielkie obramowanie panelu
⊕ przewody wyprowadzone z podstawki

⊖ brak wyjścia DVI
⊖ brak ustawień dla różnych trybów pracy (tekst, obraz, film)

POWER 8
ECO 8

www.samsung.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Duża stopa...

TATUNG

TARGET >> HUMAN...

Office 17T

efektywna przekątna >> 17"
rozdzielczość dedykowana >> 1280 x 1024
kontrast >> 400:1
jasność >> 250 cd/m²
czas reakcji >> 40 ms
gwarancja >> 24 miesiące

CENA >> 2003 zł z VAT

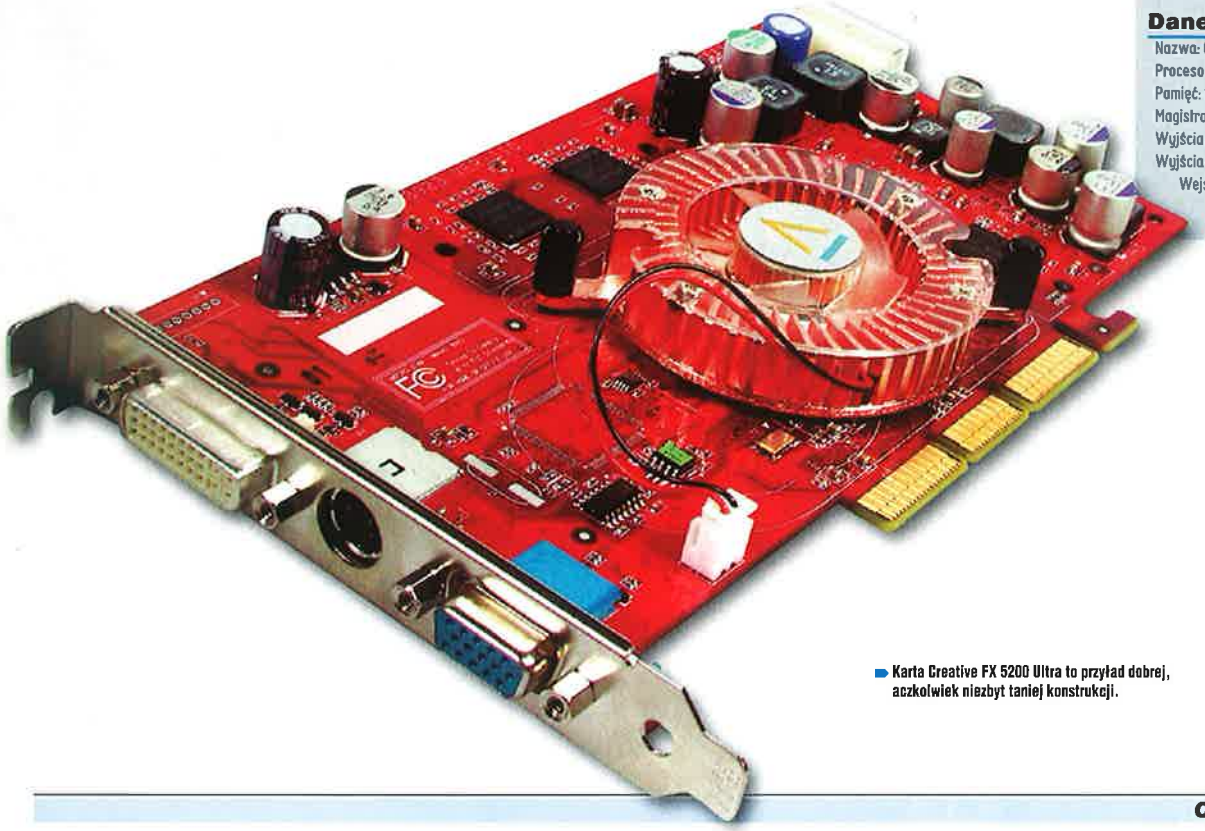
Office 15T

efektywna przekątna >> 15"
rozdzielczość dedykowana >> 1024 x 768
kontrast >> 350:1
jasność >> 200 cd/m²
czas reakcji >> 35 ms
gwarancja >> 24 miesiące

CENA >> 1285 zł z VAT

Autoryzowany wyłączny dystrybutor na terenie polski:
MULTIMEDIA VISION tel. (22) 338 9000

www.tatung.pl



Dane techniczne:
- **Nazwa:** Creative FX 5200 Ultra
- **Procesor:** Nvidia GeForce FX 5200 Ultra
- **Pamięć:** 128 MB DDR
- **Magistrala:** AGP 8x
- **Wyjścia DVI:** tak
- **Wyjścia wideo:** S-Video
- **Wejścia wideo:** brak
- **Dodatkowe:** przedłużacz zasilania

Karta Creative FX 5200 Ultra to przykład dobrej, aczkolwiek niezbyt taniej konstrukcji.

Creative przyspiesza...

Creative FX 5200 Ultra

Mike-L

Na rynku pojawiły się szybsze wersje układów graficznych oznaczone dopiskiem Ultra. Jeśli chodzi o karty z układami Nvidia GeForce FX 5200 Ultra, od poprzedniczek wyróżnia je – na pierwszy rzut oka, dodatkowe złącze na wtyczkę zasilacza.

Creative FX 5200 Ultra to szybsza wersja poprzedniego modelu karty. Dodatkowe zasilanie pozwoliło podnieść taktowanie GPU oraz pamięci i co za tym idzie, zwiększyć także szybkość karty. W obecnej wersji procesor graficzny taktowany jest zegarem 325 MHz, a pamięci z dwa razy wyższą wartością, czyli 650 MHz. To już całkiem sporo.

Karta dostarczana jest ze sterownikami oraz przedłużaczem-rozgałęźnikiem zasilania. Konstrukcja ta jest trochę podobna do produktów firmy MSI, a to ze względu na czerwony laminat i okrągły złotawy radiator z wentylatorem.

Całość działała bez problemów, zaś obraz generowany na ekranie charakteryzował się niezłą jakością. Podobnie rzecz się miała z obrazem na odbiorniku telewizyjnym. Dzięki nowym sterownikom wypełnienie całej powierzchni ekranu TV stało się dziecinnie proste, a możliwość podbicia nasycenia barw oraz ostrości obrazu dawało doskonałe rezultaty.

Do zestawu dołączono grę Gunmetal, która jako jedna z nielicznych znajdujących się obecnie na rynku korzysta szeroko z dobrodziejstw, jakie przyniosła ze sobą biblioteka DirectX 9. Sporo tych efektów widać zaraz po uruchomieniu wspomnianej gry. Niestety nawet przy obniżonej jakości detali nie zawsze uzyskiwany był płynny obraz (gdy na ekranie dużo się działo, całość wyraźnie zwalniała – dane w tabelce). W przypadku innych gier było już trochę lepiej, choć przy teście Codecreatures także dawało się zauważyć, że akcelerator nie radzi sobie z rozdzielczościami powyżej 1024 x 768, nie mówiąc już o antyaliasingu (wygładzanie krawędzi) oraz filtrowaniu anizotropowym. W nominalnej rozdzielczości 15-calowych monitorów LCD (1024 x 768) można mimo wszystko bez problemów pograć w większość dostępnych na rynku gier. I do takich właśnie użytkowników skierowana jest propozycja firmy Creative.

Oczywiście jeśli drzemie w nas żyłka eksperymentatora overclockera, nic nie stoi na przeszkodzie, by spróbować wycisnąć z karty dodatkowe pokłady mocy. Niestety musimy wówczas zainwestować w lepsze jej chłodzenie (zwłaszcza pamięci) oraz cierpliwość. Ta ostatnia jest potrzebna, bowiem lepiej podnosić taktowanie zegarów powoli (o 5-10 MHz) i w długich testach sprawdzić, czy na ekranie nie pojawią się artefakty. Jeżeli zaszalejemy i podniesiemy taktowanie od razu maksymalnie, podczas wymagającego testu przegrzejemy układy i doprowadzimy do ich uszkodzenia.

Jeśli komuś zależy na tym, aby nabyć produkt Creative'a wykorzystujący układy Nvidia, radziłbym zbierać pieniążki na zakup czegoś z kośćmi FX 5600 lub 5600 Pro. W innym przypadku pozostaje bardzo dobry procesor GF Ti4200 8X.

Wyniki porównania

	Firma Nazwa / Pamięć	Creative FX 5200 Ultra 128 MB DDR	ATI 9600 Pro 128 MB DDR	ASUS V9950 128 MB DDR	Gainward FX PP Ultra/1200 XP GS 128 MB DDR
3D Mark 2001 SE	Deafault Benchmark	10435	12111	15769	16007
3D Mark 03		1987	3450	5410	5698
UT 2003 (1600)	Flyby/ Botmatch	53,48/ 41,98	x/x	148,67/73,61	157,41/74,13
Codecreatures	Official	1102	1919	3846	4096
Commanche 4	1600/32bit	25 33	58 21	55 1	55 64
Aquanox	(Min/Max/ Avg)	10,4/60,6/ 23,6	37,3/103,5/63,9	47,1/100,1/74,0	34,2/98,0/63,6
Gunmetal Bench1	(Min/Avg/ Max)	4,93/12,46/ 47,24	x/x/x	21,66/33,81/61,08	22,31/35/67/62,07
Q3	(Fastest/ HQ 1600)	354,7/115,7	399,1/x	360,9/231,4	363,4/242,2

Zestaw testowy: P4 3,06 GHz HT, ASUS P4 C800 DELUXE, 514 mb DDR

Creative FX 5200 Ultra

Cena: 810 zł

Dostarczył: Creative Labs Ltd. Przedstawicielstwo w Polsce
ul. Bzowa 21
02-708 Warszawa
tel. (022) 853 02 66

Podobne:
GF FX 5900 - porównanie #9/2003

⊕ obsługa DirectX 9
⊕ dołączona gra Gunmetal

⊖ niezbyt szybka w grach wykorzystujących efekty z DirectX 9

POWER 6
ECO 5

www.creative.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Nazwa: LG Flatron L1800P
Matryca: 18,1" TFT
Plamka: 0,28 mm
Rozdzielczość maks.: 1280 x 1024 przy 75 Hz
Kąt widzenia poziomo: 160
Kąt widzenia pionowo: 160
Jasność: 250 cd/m2
Kontrast: 300:1
Czas reakcji: 30 ms
Wymiary (szer x wys x gł): 397 x 428-508 x 237 mm
Waga: 8 kg
Pobór mocy: do 55 W
Dodatkowe: wbudowany HUB USB

Duża podstawka pozwala na stabilne ustawienie tego ponad osiemnastocalowego monitora.

Dużo płaskiego

LG Flatron L1800P

techNICK

Monitory LG są skazane na sukces. CRT pozostaną domeną studiów DTP i projektowych jedynie tak długo, jak długo producenci nie zasypią rynku monitorami o przekątnej 20 i 21 cali, za które trzeba będzie uiścić w miarę przystępne kwoty. Obecnie panele 15-calowe wypierają popularne 17-tki kineskopowe, a „depczą im po piętach" matryce 17-calowe.

Dla osób parających się amatorsko składem czy grafiką polecić można trochę większe ekrany, mianowicie takie jak LG Flatron L1800P – oferują one przekątną widzialnego obrazu równą 18,1 cala.

ąt, pod jakim widoczne są jeszcze obrazy na ekranie, wynosi w pionie i poziomie 160 stopni, co jest wynikiem przeciętnym, gdyż obecnie zdarzają się konstrukcje o kącie widzialności 170 stopni. Przyciski umieszczone na dolnej krawędzi ramki opisano wyraźnie i wygodnie się ich używa. Ekran posiada regulację wysokości w zakresie od 428 do 508 mm - można go pochylać oraz obracać tak, by z trybu pejzażowego (landscape) przejść do portretowego (portrait), a to jest niezwykle wygodne przy projektowaniu stron formatu od A4 do plakatowych. Podczas grania (RTCW ET, Colin 3) oraz przy oglądaniu filmów nie dało się zauważyć żadnych problemów, co oznacza, że matryca ma dość krótki czas reakcji i wystarcza on do tego, by użyć monitora LG do rozrywkowego wykorzystania komputera.

Zaletą urządzenia jest wbudowane - prócz standardowego złącza D-Sub (VGA), także gniazdo DVI-I, choć dziwi brak dołączonego przewodu tego typu (większość sprzedawanych kart graficznych ma takowe złącze, a przewód drogi nie jest).

LG Flatron L1800P jest bardzo dobrym panelem, lecz uwagę zwraca jedynie w przypadku, gdy potrzebujemy dużego pulpitu do pracy (grafika, projektowanie, prezentacje) oraz dysponujemy odpowiednią kwotą (wystarczająca niejednokrotnie na zakup komputera z monitorem CRT).

LG Flatron

Cena: 3400 zł

Producent: LG Electronics Polska Sp. z o.o.
ul. Domaniewska 41, 02-672 Warszawa
tel. (0 22) 606 14 54,
faks (0 22) 606 14 59

Podobne:
QDI LM-510 #02/2003
QDI LM-700 #01/2003

⊕ duża powierzchnia robocza
⊕ wąskie ramki wokół ekranu
⊕ regulowana wysokość

⊖ brak przewodu DVI-I w zestawie

POWER 7
ECO 5

www.lge.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

- **Przetwornik obrazu:** matryca CCD
- **Efektywna liczba punktów:** ok. 4 miliony
- **Rozdzielczość:** do 2272 x 1704 punkty
- **Ogniskowa:** 8-24 mm (ekwiwalent dla filmu 35 mm: 38-114 mm)
- **Jasność:** F3,4 (W)-F3,6 (T)
- **Cyfrowy zoom:** około 3x (maks. 6 w połączeniu z optycznym)
- **Metoda kontroli ekspozycji:** TTL
- **Kompensacja ekspozycji:** ±2 OEV (co 0,5EV)
- **Ustawienia balansu bieli:** automatyczne, 3 wbudowane ustawienia (światło dzienne, żarówka, świetlówka, świetlówka +), ustawienie ręczne
- **Ekran LCD:** 1,8 cala (około 60 000 punktów)
- **Migawka:** 1-1/500 s
- **Ekwiwalent czułości filmu:** ISO 100
- **Zdjęcia:** 2272 x 1704, 1600 x 1200, 640 x 480
- **Gniazda:** USB, AV, CompactFlash I
- **Zasilanie:** 4 baterie AA (R6)
- **Rozmiary (szer./wys./głęb.):** 116/73/62 mm
- **Waga (bez baterii):** do 280 g

Za dobre parametry i przystępną cenę.

Pentagram Photon 41 Zoom-3 to aparat fotograficzny, który oferuje sporo przydatnych funkcji.

Dobrze wydane półtora tysiąca...

Pentagram Photon 41 Zoom-3

■ Mike-L

Technologia stosowana w cyfrowych kamerach i aparatach fotograficznych staniała już na tyle, że opłacalnym stało się tworzenie bardzo dobrych urządzeń, których cena nie będzie przerażała, tak jak to bywało jeszcze rok temu.

Pentagram Photon 41 Zoom-3 to aparat wyposażony w matrycę z ponad 4 milionami komórek światłoczułych oraz 3-krotne optyczne powiększenie. Dość dobra jakość matrycy w połączeniu z optyką oraz odpowiednim zapleczem programowym (firmware) pozwalają na wykonywanie dobrej jakości zdjęć zarówno w sprzyjających, jak i gorszych warunkach oświetleniowych. Aparat może wybierać ostrość automatycznie i umożliwia użytkownikowi samodzielny jej dobór, choć do tego celu wykorzystać można jedynie wyświetlacz LCD. Ekran pozwala także na dokładne kadrowanie oraz wybór funkcji z menu, poza tym wyświetlane są tu najważniejsze parametry (rozmiar obrazu, jakość, balans bieli, tryb pracy lampy, tryb wykonywania zdjęć, korekcja ekspozycji, liczba zdjęć, wyrazistość). Niestety przy ostrym świetle dziennym niemal nic na nim nie widać (w moim przypadku posłużyłem się kartą pocztową, by zasłonić ekran od promieni słonecznych).

Dane zapisywane są na dołączonej karcie pamięci Compact Flash z pojemnością 32 MB. Jak na początek, to dość sporo, ponieważ można na niej zmieścić nawet 62 zdjęcia w rozdzielczości 1600 na 1200 punktów. Z komputerem aparat łączy się poprzez złącze USB, a dołączony program Adobe PhotoDeluxe 4.0 Home Edition pozwala na ich obróbkę i dalsze wykorzystanie fotografii.

Oczywiście na polskim rynku można znaleźć aparaty renomowanych firm w podobnej cenie, lecz żaden z nich nie dysponuje taką matrycą (ilość punktów). Pentagram Photon 41 Zoom-3 to aparat fotograficzny oferujący spore możliwości i całkiem dobrą jakość zdjęć.

Pentagram Photon 41 Zoom-3

Cena: 1190 zł

Dostarczył: Multimedia Vision ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa tel. (0 22) 338 90 00, faks (0 22) 338 90 10

Podobne:
Canon PowerShot A60 #7/2003
Canon Ixus 400 #8/2003

⊕ wysoka rozdzielczość maksymalna (matryca 4,1 megapikseli)
⊕ doskonała instrukcja po polsku
⊖ wyświetlacz LCD słabo czytelny w słoneczny dzień

POWER 8
ECO 9

www.pentagram.pl

Dane techniczne:

- **Typ myszy:** optyczna
- **Ilość przycisków:** 3 + rolka
- **Podłączenie:** USB
- **Dodatkowe:** przejściówka USB-PS2, CD z oprogramowaniem, gwarancja 5 lat

Idealnie pasuje do każdej dłoni...

Nie ma to jak optyczna myszka!

Logitech Click!

■ Sector

Myszki optyczne znajdujemy na biurku nie tylko u osób zajmujących się grafiką komputerową - równie często korzystają z niej zwykli gracze.

Jedną z ostatnich propozycji w kierunku zadomowienia się na stanowiskach pracy z komputerem myszek optycznych jest oferta firmy Logitech. Myszka zaopatrzona została w bardzo wygodną obudowę i kształtem urządzenie idealnie dopasowuje się do dłoni, co ważniejsze - kciuka. Połączenie plastiku w kolorach granatowym, niebieskim oraz srebrnym z kolei podkreśliło pozytywny wygląd myszki.

Model ten został zaopatrzony w trzy przyciski oraz rolkę. Urządzenie podpinane jest do komputera przez port USB, choć w zestawie znajduje się również specjalna przejściówka umożliwiająca podłączenie jej do portu PS2.

Wrażenia z pracy to w tym przypadku same pozytywy. Nie ma to jak gładko sunąca po nawierzchni myszka, i to prawie każdej, bez potrzeby używania podkładki. Urządzenie pracowało rewelacyjnie, nawet na różnokolorowych (przeplatanych wzorami) biurkach czy kartkach z wydrukiem. Nieco gorzej Click! zachowywał się na materiałach błyszczących, czemu akurat nie należy się dziwić. Niezmiernie ułatwiony dostęp do przycisków oraz rolka działająca z miękkim, ale wyczuwalnym przeskokiem sprawiały, że praca przy użyciu myszki Click! okazała się prawdziwą przyjemnością.

W zestawie znaleźć można również instrukcję oraz CD z oprogramowaniem, które - tak nawiasem mówiąc - należy chyba do jednego z najbardziej przyjaznych użytkownikowi (prosta instalacja i konfiguracja).

Oprogramowanie zostało podzielone w zależności od posiadanego systemu operacyjnego. Dla systemów Windows przygotowano program MouseWare w wersji 9.76 (dla Windows 95 w wersji 9.73.1). Nie zapomniano również o użytkownikach komputerów Apple Macintosh, gdzie dla systemu Mac OS 8.6 i wyższych, znalazła się wersja programu MouseWare a dla nowego dziecka Apple, Mac OS X umieszczono Center Logitech Control.

Za niezbyt wygórowaną cenę otrzymujemy urządzenie z przemyślaną konstrukcją i solidnie wykonane - a to gwarantuje nieprzerwaną pracę przez wiele, wiele lat. Pewności tego stwierdzenia dodaje to, że producent objął mysz 5-letnią gwarancją!

Logitech Click!

Cena: 150 zł

Producent: Veracomp s.a., ul. Zawiła 61, 30-390 Kraków, tel. (012) 252 55 55

Podobne:
Logitech MX 300 #01/2003
Logitech MX 500 #01/2003
Manta Optical Mouse #02/2003

⊕ jakość wykonania
⊕ dla prawo- i leworęcznych
⊕ działa na każdej powierzchni
⊖ brak dodatkowych przycisków

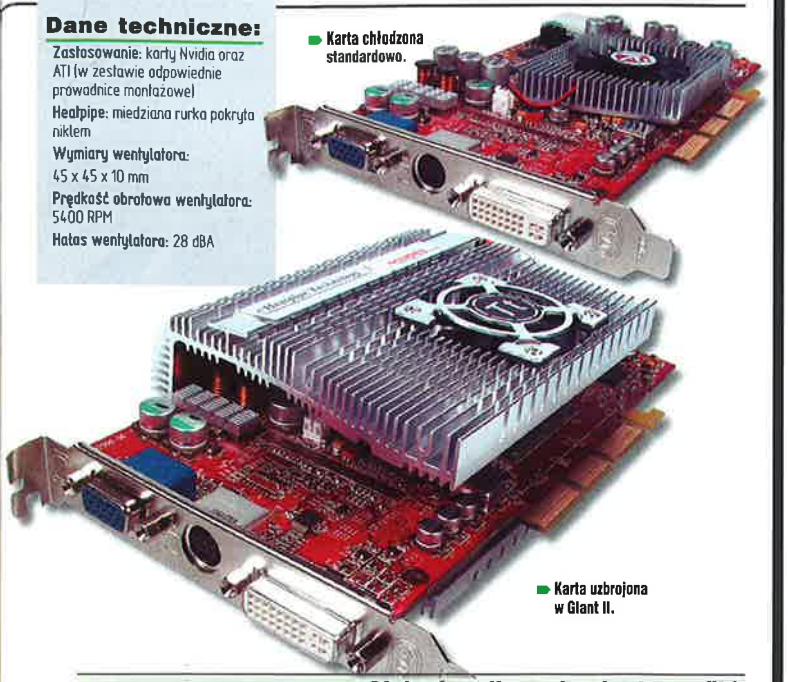
POWER 6
ECO 6

www.veracomp.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Sfotografować mysz?

Dane techniczne:
Zastosowanie: karty Nvidia oraz ATI (w zestawie odpowiednie prowadnice montażowe)
Heatpipe: miedziana rurka pokryta niklem
Wymiary wentylatora: 45 x 45 x 10 mm
Prędkość obrotowa wentylatora: 5400 RPM
Hałas wentylatora: 28 dBA



Karta chłodzona standardowo.

Karta uzbrojona w Giant II.

Cicha i podkręcalna karta grafiki

Thermaltake Giant II

Mike-L

Niejednokrotnie problemy z chłodzeniem karty graficznej doprowadzały jej użytkowników do pasji. Wystarczy przypomnieć sobie straszliwie grzejące się układy Nvidia GeForce FX 5800 – głośne jak nic innego przed nimi. Także urządzenia innych firm generowały w obudowie komputera spory hałas, jeśli producenci wyposażali je w wysokoobrotowe wentylatory.

Mimo to istnieją rozwiązania oferujące doskonałe chłodzenie procesorów graficznych i jednocześnie ciszę... i są one dostępne na naszym rynku. Jednym z nich jest Giant II produkowany przez firmę Thermaltake.

W skrócie całość składa się z: dwóch radiatorów, dwóch bloków pośrednich, wentylatorka, pasty termoprzewodzącej, rurki z zamkniętą w środku specjalną cieczą oraz dużej ilości śrubek i prowadnic.

Całość, dzięki nastawnym i demontowalnym prowadnicom, można przystosować do założenia na niemal każdą kartę graficzną, której płytka wyposażona jest w otwory do mocowania radiatorów. Po zmontowaniu całości pozostaje jedynie podłączyć wentylatorek, lecz tylko w przypadku, gdy dana karta ma być ekstremalnie podkręcana lub wydziela spore ilości ciepła. Minusem całości jest fakt, że przy tak dużej liczbie śrubek, nakrętek i prowadnic trzeba się wykazać niebywałymi zdolnościami ekwilibrystycznymi, trzecią ręką lub mieć kolegę do pomocy przy montażu. Kolejnym jest fakt, że montaż urządzenia blokuje jeden slot PCI, mogą też wystąpić problemy z zainstalowaniem na niektórych płytach głównych, w których radiator na mostku północnym znajduje się blisko złącza AGP i jest dość wysoki. Ostatni minus to brak jakichkolwiek radiatorów na pamięci, przez co podkręcać można jedynie GPU.

Thermaltake Giant II jest ciekawą konstrukcją głównie dla osób, które cenią sobie cicho pracujące mechanizmy komputera, lecz nie zamierzają rezygnować z wydajnych kart graficznych z systemami chłodzenia niejednokrotnie zagłuszającymi wszystkie inne podzespoły komputera.

Thermaltake GIANT II

Cena: 139 zł
Dostarczył: 4MAX, ul. Zagrody 22 40-729 Katowice, tel. (032) 202 53 01 faks (032) 252 36 93 www.4max.com.pl

Podobne: brak

⊕ cicha praca (bez włączonego wentylatora)
⊕ doskonałe odporowadzanie ciepła

⊖ brak chłodzenia pamięci
⊖ powoduje problemy z niektórymi płytami głównymi (mostek północny)
⊖ blokuje jeden slot PCI

POWER 8
ECO 6

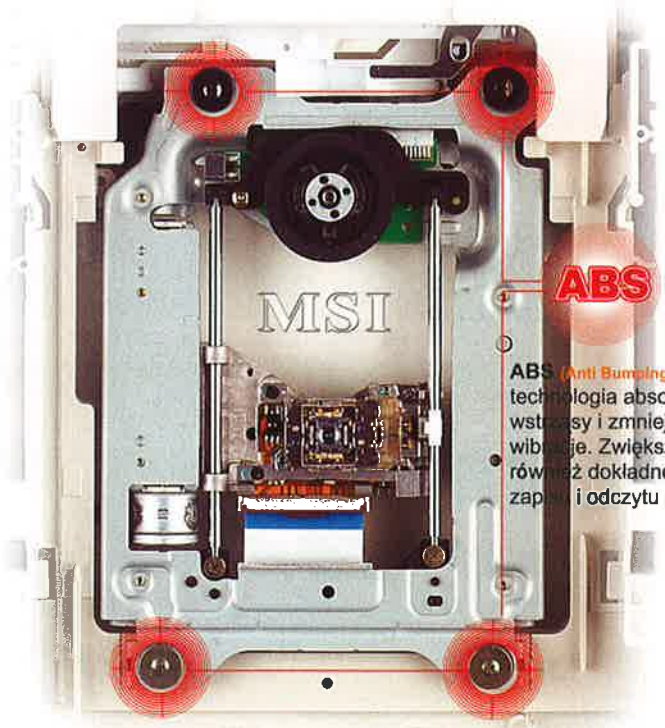
www.thermaltake.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

MSI MICRO STAR INTERNATIONAL

High-Speed Writing
Super-Quality Recording

MSI DVD Dual



ABS (Anti Bumping System) technologia absorbująca wstrząsy i zmniejszająca wibracje. Zwiększa również dokładność zapisu i odczytu płyt CD.

8 MB Wewnętrznego bufora
Dramatycznie zmniejsza szansę błędu i zwiększa jakość nagrywania.

BURN-Proof
Zapobiega błędom pustego bufora i minimalizuje błędy nagrywania.

8 Narzędzi
• DVD+R • DVD+RW
• DVD-R • DVD-RW
• CD-R • CD-RW
• DVD-ROM • CD-ROM

External CD-R/RW Writer 52x32x52x
CRE52-M
Szybki interfejs USB 2.0

- Technologia ABS zmniejsza wibracje
- Mechanizm Softburn reguluje bardzo cichą pracę napędu.
- Hyperguard chroni przed skutkami uszkodzeń płyt CD
- Superlink zapobiega błędom pustego bufora
- Wsparcie dla technologii Mount Rainier
- Obsługa 99/90 minutowych płyt CD-R
- 2 MB wewnętrznego bufora

DVD-ROM Drive 16X
DI6

- Zgrabny kształt Miniform pozwala na łatwą instalację
- Hyperguard chroni przed skutkami uszkodzeń płyt CD
- Cicha praca / Mechanizm o niskich wibracjach
- Firmware z możliwością aktualizacji
- 512KB wewnętrznego bufora
- Dołączony programowy odtwarzacz MSI DVD 5.1
- Rozszerzony interfejs IDE/ATAPI

For more Information please refer to www.msi.com.tw

MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL Link to the Future

incom
INCOM SA
Wrocław (71) 35 88 000
Warszawa (22) 86 88 000
http://www.incom.pl

ACTION
ACTION WARSZAWA
Tel: (22) 836 62 28
Fax: (22) 877 06 20
http: www.action.pl

Dane techniczne:
Podłączenie: PS2
Klawisze dodatkowe: 28
Rolki: 2x
Dodatkowe: CD z oprogramowaniem, gwarancja 24 miesiące

Wygląd naprawdę imponujący.

Turboklawiatura

Manta Turbo OfficeXP Keyboard

■ Sector

Producenci zarzucają nas coraz bardziej wymyślnymi konstrukcjami klawiatur i z jakichś niewyjaśnionych powodów dzieje się tak, że im więcej dodatkowych klawiszy, tym bardziej "odjechana" obudowa klawiatury.

Jedną z takich konstrukcji jest klawiatura Manta Turbo OfficeXP i należy przyznać, że jej wygląd naprawdę imponuje. Obudowa wykonana została ze srebrnego plastiku. Dla wyróżnienia klawiszy dodatkowych, umiejscowionych dosłownie dokoła ramki, wykonano je również ze srebrnego plastiku, jednak o nieco ciemniejszym odcieniu. Po bokach rozmieszczono dwa pokrętła, z czego lewe dodatkowo pełni funkcję guzika. Czarne klawisze osadzone są płytko (podobnie jak w firmowych klawiaturach Logitecha). Całkiem ciekawie wyglądają tutaj klawisze dodatkowe umiejscowione na górnej krawędzi obudowy, w przypadku których zastosowano coś w stylu samochodowego „spoilera".

Chociaż pisanie tekstów jest równie wygodne, co używanie do tego innych firmowych klawiatur - niestety na tym przydatność tej klawiatury się kończy. Przez zastosowanie "spoilera" naciśnięcie umiejscowionych tam klawiszy niejednokrotnie powoduje przechylenie urządzenia do tyłu, co niestety jest dużym dyskomfortem pracy. Równomierny przeskok lewej gałki podczas jej obracania jest źle odzwierciedlany poruszaniem się w dodatkowym menu (które wywoływane jest przez jej naciśnięcie). Co ciekawe, po włączeniu opcji F-Lock (zmiana klawiszy F1-F12 na funkcje zastępcze) przestaje reagować klawisz NumLock! O całkowicie odmiennym ułożeniu klawiszy sterujących (strzałki) i klawiszy funkcyjnych umieszczonych nad nimi już nie wspomnę.

Osobiście nigdy nie kupiłbym klawiatury z tak odmiennym wyglądem i nieco „wadliwie" działającej.

Manta Turbo OfficeXP Keyboard

Cena: 149,90 zł

Producent: Manta, ul. Matuszewska 14 bud.4 03-876 Warszawa, tel. (022) 332 34 50 faks (022) 332 34 60 manta@manta.com.pl

Podobne:
Logitech Cordless Desktop Deluxe #01/2003
Manta Standard Keyboard #08/2003

⊕ estetyczny wygląd
⊕ liczba dodatkowych klawiszy
⊕ pełna zgodność z OfficeXP

⊖ niezsynchronizowany przeskok rolki w menu
⊖ blokowanie się funkcji NumLock

POWER 6
ECO 5

www.manta.com.pl

Dane techniczne:
Czujnik obrazu: CMOS 2,1 megapikseli
Wyświetlacz LCD: 1,6 cala kolor
Zoom cyfrowy: 4x
Lampa błyskowa: tak
Pamięć: wbudowane 16 MB, gniazdo dla kart SD/MMC
Obiektyw: o stałym nastawie
Wyjście wideo: tak, NTSC lub PAL
Dodatkowe: 10-sekundowy samowyzwalacz, tryb zdjęć seryjnych, funkcja Digital Video Recording, 24 miesiące gwarancji, przewody połączeniowe, CD z oprogramowaniem, futerał, podstawka

Mały i nieskomplikowany aparacik.

Szybkie pstrykanie

Creative PC-CAM 880

■ Sector

Niejednokrotnie stawałem przed problemem wykonania w szybkim czasie kilku zdjęć - do wykorzystania na stronie internetowej. W takiej sytuacji nieodzownym stawało się skorzystanie z cyfrowego aparatu.

Dzięki technice cyfrowej zrobienie kilku zdjęć - i przeniesienie ich na ekran komputera, zajmuje jedynie kilka minut. Jednym z urządzeń umożliwiających to jest PC-CAM 880, produkowane przez Creative. Aparat umożliwia wykonanie fotografii w stosunkowo dużej rozdzielczości (3,0 megapiksela) - szkoda jedynie, że jest to rozdzielczość interpolowana z 2,1 megapiksela. Urządzenie dysponuje 16 MB wbudowanej pamięci oraz wyjściem na karty typu SD lub MMC. Za sprawą wbudowanego wyświetlacza ciekłokrystalicznego o wielkości 1,6 cala mamy ciągły podgląd ujęć oraz wykonanych zdjęć czy filmów.

Fotografie niestety nie są najwyższych lotów - niejednokrotnie zdarzało się, że lampa błyskowa traktowała fotografowane obiekty (odległość 1,5-2 m) taką "mocą", że gubiły się krawędzie. O wykonaniu zdjęcia z bliższej odległości już nie wspomnę. O wiele lepiej urządzenie pracowało w trybie kamery lub kamery internetowej - obraz przechwytywany był w rozdzielczości 640 x 480 pikseli z drobnym (normalnym dla tego typu urządzeń) szumem elektronicznym.

Dzięki menu wyświetlanemu na ekranie ciekłokrystalicznym liczbę przycisków niezbędnych do obsługi aparatu można było sprowadzić do minimum. Ciekawostką godną uwagi jest fakt, że po podłączeniu urządzenia do PC wykrywane jest ono jako kolejny dysk wymienny, a nie urządzenie typu TWAIN - co za tym idzie, nie są potrzebne dodatkowe sterowniki dla systemów Win 98SE i wyżej, aby przegrać dane z karty czy wbudowanej pamięci aparatu.

Creative PC-CAM 880

Cena: 727 zł

Dostarczył: Creative Labs Ltd. Przedstawicielstwo w Polsce ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa tel. (0 22) 853 02 66

Podobne:
Zoltrix Z-Cyber Uni-Cam #13/2002
Benq Digital Camera 1300 #13/2002
Canon PowerShot A60 #07/2003

⊕ łatwe wykonywanie zdjęć
⊕ dobrej jakości obraz przechwytywany w trybie kamery internetowej
⊕ wykrywany przez system jako kolejny napęd

⊖ niespecjalna jakość wykonywanych zdjęć

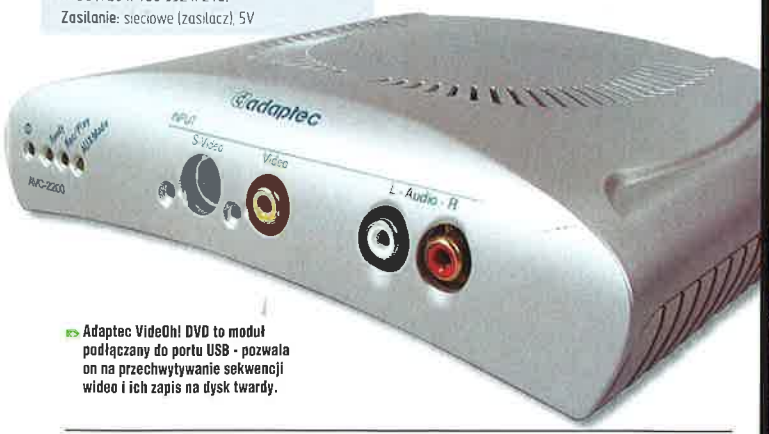
POWER 7
ECO 6

www.creative.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Podłączenie do PC: USB 2.0, USB 1.1
Wejścia wideo: S-Video, Composite (chinch)
Wejścia audio: 2*chinch (stereo)
Bitrate: zmienny, zgodny ze specyfikacją DVD
Standardy wideo: PAL (704 x 576-352 x 288), NTSC (720 x 480-352 x 240)
Zasilanie: sieciowe (zasilacz), 5V



Adaptec VideOh! DVD to moduł podłączany do portu USB - pozwala on na przechwytywanie sekwencji wideo i ich zapis na dysk twardy.

Model AVC-2200

Adaptec VideOh! DVD

techNICK

Użytkownicy komputerów niejednokrotnie borykają się z problemem zgrania filmu z kamery, magnetowidu czy innego źródła do komputera. Rozwiązaniem w tym przypadku są karty graficzne z modułami VIVO, tunery telewizyjne czy specjalizowane karty, niejednokrotnie wyposażone w sprzętową kompresję obrazu.

Bez kompresji sprzętowej nie sposób zgrać materiał z wysoką jakością, bowiem wąskim gardłem okazuje się tu magistrala PCI. Wybrnięciem z sytuacji jest użycie złącza USB 2.0 zapewniającego sporą przepustowość.

Obraz możemy wprowadzać poprzez złącze S-Video lub Video (chinch), a dźwięk przez dwa chinche (lewy i prawy kanał).

Do obsługi całości operacji służy aplikacja Sonic MyDVD, dzięki której właściwie każdy całkiem łatwo poradzi sobie z zapisem na dysku sekwencji wideo. Niestety program ten ma pewne mankamenty. Uproszczenie wielu operacji pociągnęło tu za sobą niemożność zagłębienia się w opcje i doboru najlepszych parametrów zgrywanego obrazu. Kolejnym jego minusem jest to, że aby z tego samego fragmentu filmu stworzyć plik w formatach MPEG-2 (DVD) i MPEG-1 (Video CD) - wymagane jest użycie osobnych projektów, a to może irytować użytkownika.

Poza tymi niedogodnościami pozostają już raczej tylko zalety. Możliwość wykorzystania mobilnego urządzenia docenią posiadacze laptopów - bo dzięki temu zgrywanie materiału na dysk może się odbywać także "w terenie", choć należy pamiętać, że VideOh! wymaga podłączenia do Sieci (używa zasilacza).

Adaptec VideOh! DVD (AVC-2200) to całkiem udane urządzenie, jednak do amatorskiej obróbki wideo na domowym pececie polecałbym wykorzystanie kart z VIVO lub tuner telewizyjny - chyba że zależy wam na dość wysokiej jakości za sporo mniej niż tysiąc złotych.

Adaptec VideOh! DVD (AVC-2200)

Cena: 840 zł
Producent: Adaptec

Podobne:
Brak

⊕ możliwość wykorzystania przez użytkowników laptopów
⊕ zgrywanie do formatu MPEG-2 (DVD)
⊖ zbyt uproszczone oprogramowanie

POWER 7
ECO 6

www.adaptec.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL
1 miejsce wśród producentów kart graficznych*
TwinFlow
Ostateczna granica ciszy i chłodu
TwinFlow™ System Chłodzenia
Tylko w produktach MSI!!!
• Ultra Cichy
• Ultra Zimny
• Ultra Zgrabny
• Ultra Wytrzymały
- Głośność wentylatora niższa od 26db
- Temperatura mniejsza o 8°C
- Zgrabny i elegancki design radiatora
- Gwarantowana wytrzymałość wentylatora!
Seria MSI FX5900
• Oparta na chipsecie NVIDIA® GeForce FX5900 Ultra / FX5900
• 128MB / 256MB pamięci DDR
• Chłodzenie MSI Twin Flow™
• Silnik nowej generacji NVIDIA® CineFX™ 2.0
• Technologia NVIDIA UltraShadow
• Wsparcie dla Directx 9.0
Seria MSI FX5600
• Oparta na chipsecie NVIDIA® GeForce FX5600 Ultra / FX5600
• 128MB/256MB pamięci DDR
• MSI™ Power Cube
• Silnik nowej generacji NVIDIA® CineFX™ 2.0
• Technologia NVIDIA Intellisample™
• Wsparcie dla Directx 9.0 oraz optymalizacja dla OpenGL 1.4
For more information please refer to www.msi.com.tw
TwinFlow
MSI Link to the Future
MICRO-STAR INTERNATIONAL
incom
INCOM SA
Wrocław (71) 35 88 000
Warszawa (22) 86 88 000
http://www.incom.pl
jeszcze szybciej! ACTION
ACTION WARSZAWA
Tel: (22) 836 62 28
Fax: (22) 877 06 20
http: www.action.pl

Dane techniczne:

Odtwarzane formaty: DVD, CD-Audio, MP3, VCD
Wyjścia dźwięku: cyfrowe elektryczne, stereofoniczne chinch, 5.1-analogowe chinch (6 złączy)
Wyjścia wideo: S-Video, chinch (composite), złącze Euro
Pilot: jest

Ronin 215F to mały "ciałem", ale oferujący wiele funkcji odtwarzacz DVD i MP3.

Bojowo nastawiony odtwarzacz

Ronin 215F

Maciej Lewczuk

Wiele osób chciałoby się stać posiadaczami odtwarzaczy DVD - niestety koszty, jakie trzeba ponieść na taki zakup, są zbyt wysokie. Na szczęście ostatnimi czasy na polskim rynku pojawiło się kilka urządzeń, które nie są zbyt drogie, a oferują spore możliwości.

Jednym z nich jest Ronin 215F. Małe, niepozorne pudełko z kilkoma przyciskami oraz niebieskimi diodami i wysuwaną tacką na krążki. Na tylnej ściance znajduje się komplet złączy, w tym S-Video oraz chinch, a także podwójny chinch (wyprowadzenie dźwięku stereo), pojedynczy (cyfrowe, elektryczne wyprowadzenie dźwięku), no i sześć wyprowadzeń kanałów dźwiękowych (analogowe 5.1 do wzmacniacza), jak również złącze Euro. Nie wspomniałem o wyświetlaczu, ponieważ w tym przypadku go nie ma. Dzięki temu obniżono koszty, a ekran zastąpiono menu ekranowym.

Bardzo ważnym elementem zestawu jest... Pilot! Bez niego uaktywnienie większości funkcji po prostu nie byłoby możliwe, a wśród tych dostępnych jest wiele przydatnych. Z dużej liczby opcji są tu te dotyczące dźwięku (wybór trybu dekodowania, wzmocnienie basów i sopranów oraz efekty), obrazu (ostrość, jasność). Możliwe jest przyspieszanie i zwalnianie, wybór kamery (gdy film to oferuje), można też powiększyć obraz (Zoom), wybierać wersje językowe, ścieżki audio.

Niewielki kłopot sprawia jedynie dostęp do poszczególnych rozdziałów.

Dodatkowo można odtwarzać pliki MP3, nawet gdy pogrupowane są one w katalogach i zapisane na CD-RW. W tym przypadku nawigacja jest niemal wzorowa.

Jeśli szukacie taniego i uniwersalnego odtwarzacza DVD, z funkcją odgrywania MP3 - pomyślcie o urządzeniu Ronin 215F.

Ronin 215F
Cena: 329 zł
Producent: Ronin
Dystrybutor: AB SA

Podobne:
brak

⊕ odtwarza wiele formatów
⊕ przystępna cena
⊖ brak wyświetlacza

POWER 7
ECO 8

www.ab.pl

KONKURS KONKURS KONKURS KONKURS

Wygraj odtwarzacz DVD!

Odpowiedz na proste pytanie :
Które modele dostępnych na rynku odtwarzaczy DVD Ronin posiadają dekoder Dolby Digital AC-3?"
A. DVD-340S
B. DVD-215F
C. DVD-1024B

Prawidłową odpowiedź prześlij SMS-em pod numer 7164.
Treść SMS-a wpisz według schematu:
CA.RO.X
Gdzie X oznacza prawidłową odpowiedź (A,B lub C).

Koszt wysłania SMS a to 1,22 zł (cena z VAT).
Regulamin konkursu dostępny jest w siedzibie redakcji oraz na stronach www.cdaction.com.pl

Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do 30 września.
Podpowiedź ! (prawidłowej odpowiedzi szukaj na stronie www.ronin.ab.pl)

Dane techniczne:

Podłączenie do PC: USB 1.1
Emulacja: PCL 6, IBM ProPrinter
Szybkość druku: do 14 stron na minutę
Rozdzielczość: do 600 x 600 dpi
Czas rozpoczęcia druku: około 11 sekund
Czas nagrzewania: około 30 sekund
Pobór energii: do 280 W (10 W w trybie czuwania)
Hałas (praca/spoczynek): 52 dB/36 dB
Wydajność tonera: 1000 stron dla startowego i 3000 dla wymiennych (5% pokrycie stron)
Miesięczny cykl pracy: do 15 000 stron
Waga: 7 kg
Wymiary (szer./głęb./wys.): 348/355/193 mm
Bufor danych: 2 MB

Samsung ML-1510 to przykład małej domowej drukarki laserowej.

Kartki z laserowego pieca...

Samsung ML-1510

techNICK

Od dawna wiadomo, że najlepszą drukarką do użytku domowego jest urządzenie wykorzystujące kolorowe atramenty. Jednak gdy zamierzamy drukować głównie teksty, a na kolorze tak bardzo nam nie zależy (zdjęcie można wydrukować u kolegi) ;-), najtańszym, najszybszym i najwygodniejszym rozwiązaniem będzie drukarka laserowa.

Ostatnio na rynku pojawiło się kilka ciekawych urządzeń, których cena nie przekracza tysiąca złotych, a ich parametry powinny zadowolić niejednego użytkownika. Przykładem takiej konstrukcji jest Samsung ML-1510, który kosztuje 850 złociszy. Gdy drukowany dokument będzie liczył sporo stron, po półtorej minucie z podajnika będziemy mogli zdjąć nawet 14 stron z tekstem, co niekiedy ma niebagatelne znaczenie.

Trwałość takich wydruków jest wysoka, dzięki czemu nawet przypadkowe zalanie czy zachlapanie w deszczu nie spowoduje, że literki, czy wykresy się rozmyją, jak ma to nierzadko miejsce w przypadku druków atramentowych. Proste podłączenie - poprzez interfejs USB, oraz dość przejrzyste sterowniki sprawiają, że korzystanie z tego modelu produktów Samsunga jest łatwe i całkiem przyjemne.

Mankamentem może być fakt, że po nagrzaniu się drukarka wykonuje testy poszczególnych podzespołów, a to powoduje wyraźnie słyszalne dźwięki (elementy mechaniczne podajnika). W dzień raczej nie powinno to przeszkadzać, z kolei w nocy może nie przypaść do gustu pozostałym domownikom.

Jak na konstrukcję za niespełna 850 złotych Samsung ML-1510 świetnie spełnia własne zadanie i z czystym sumieniem polecam go potencjalnym nabywcom, którzy wybiorą szybkość, trwałość i jakość druku tekstu w czerni oraz bieli.

Samsung ML-1510
Cena: 849zł
Producent: Samsung
Dystrybutor: Samsung Electronics Polska Sp. z o.o.

Podobne:
brak

⊕ krótki czas oczekiwania na pierwszą stronę (po nagrzaniu)
⊕ spory zasobnik na czyste kartki
⊖ nie jest najcichsza podczas pracy

POWER 6
ECO 8

www.samsung.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Strumieniem lasera...

iiyapońska

moc obrazu

AS4332UT
17" panel TFT PVA, obrotowy
maks. rozdz. 1280 x 1024
czas reakcji 25 msec, TCO 99
kontrast 500:1, 2 x DVI-I
wejścia S-video, composite (opcja)
regulacja wysokości

AX3835UT
15" panel TFT MVA, obrotowy
maks. rozdz. 1024 x 768
czas reakcji 25 msec, TCO 99
kontrast 400:1, D-sub, DVI-I
regulacja wysokości

iiyama

GDZIE I ZA ILE zadzwoń

www.iiyama.pl | Bezpłatna infolinia: 0 800 IIYAMA (44 92 62)

monitor | zastępczy na czas naprawy

3 lata | gwarancji door | to | door

Zamów prenumeratę otrzymasz prezent!

6203 Zamawiam prenumeratę magazynu *CD-Action* od numeru:
Prosimy o wpisanie w kratkach (miesiąc - rok) od którego chcecie Państwo, by rozpoczęła się prenumerata

Wybieram następujący okres prenumeraty:
Prosimy o zaznaczenie znakiem X dokonanego przez Państwa wyboru

- na 12 miesięcy w cenie 174 zł + prezent
  3 wydania PCF od numeru: lub GAMEPAD lub GRA
- na 6 miesięcy w cenie 99zł
- na 3 miesiące w cenie 51zł

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy:

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy Miejscowość Kraj

Telefon kontaktowy e-mail

Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy podpis

Należność ureguluję:

- Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew
- Kartą kredytową:
  VISA Classic VISA Business Polcard PBK Styl EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania.

Data i podpis

Prenumeratę CD-Action można zamówić:

W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać na adres: Wydawnictwo Bauer Sp.z o.o.Sp.k. skr.poczt.1 04-026 WARSZAWA oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu, druki przelewów wysyłamy wraz z pierwszym numerem w prenumeracie
2. Zamawiając prenumeratę telefonicznie: (0-prefix-22) 51 75 055
3. Zamawiając prenumeratę pocztą elektroniczną: prenumerata@bauer.pl
4. Faksem: (0-prefix-22) 517 05 30
5. **Przez internet: http://prenumerata.bauer.pl**
6. W przypadku pytań i reklamacji prosimy dzwonić pod numery (0-prefix-22) 517 05 31 do 36, 517 05 80
7. Reklamacje płyt CD prosze zgłaszać do: Tomasz Matusik tel. 71/341 20 83 w. 203, adres: ul.Sukiennice 6, 50-107 Wrocław
8. Prenumerata nie obejmuje wydań specjalnych oraz dodatkowych wydań z DVD

Upominki wysyłamy w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym wypełnieniem druku zamówienia.

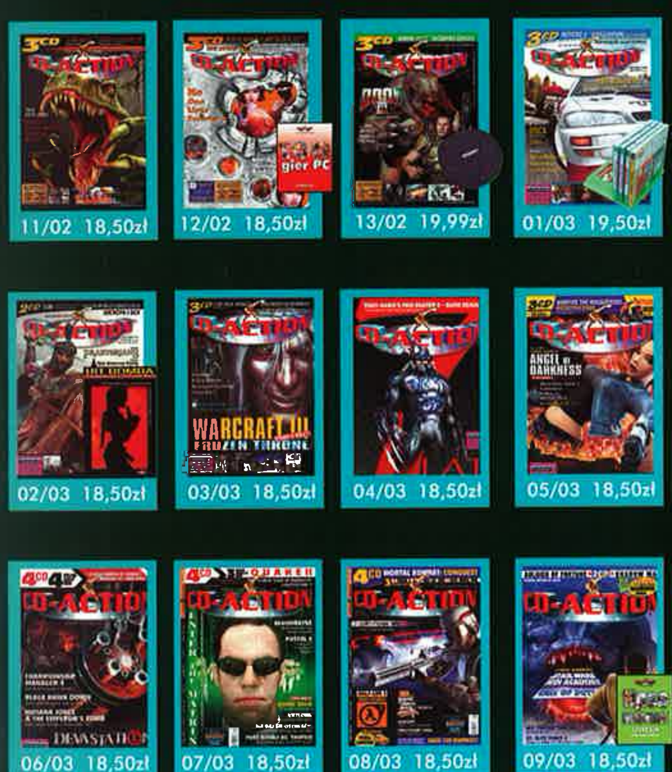
Termin realizacji prenumeraty jest uzależniony od daty otrzymania przez Wydawnictwo niniejszego druku zamówienia

Numery archiwalne można zamówić w Wydawnictwie - wysyłka jest realizowana za pobraniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze zamówionego numeru). Pobranie pocztowe obejmuje wartość zamówionych egzemplarzy **oraz koszty dostawy w wysokości 2,50 zł.**
Faktury VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

U NASZYCH KONTRAHENTÓW

RUCH S.A.: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch - do piątego dnia każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach i sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela: Ruch S.A. OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. (0-prefix-22) 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia : 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie **http://www.ruch.pol.pl**

Dostępne numery archiwalne



Jak kupić numery archiwalne?

Wyślij kupon zamówienia zaznaczając miesiąc i rok wydania. Za numery archiwalne zapłacisz przy odbiorze paczki.

Jeśli zamówisz prenumeratę roczną możesz wybrać dla siebie prezent. Do wyboru masz grę Wings of Honour lub Gamepad lub 3 wydania PCF.

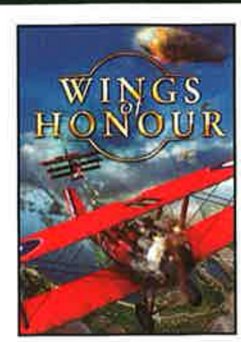
Wypełnij odpowiednie miejsce w kuponie zamówienia.

Przeważającą część zawartości magazynu stanowią kursy i poradniki „krok po kroku" przedstawione w nowoczesnej pod względem wizualnym i przejrzystej szacie. Każde wydanie magazynu PC Format posiada dodatki – stale (płyta CD z pełnymi wersjami programów i aplikacji) i cykliczne (dodatkowe płyty z encyklopediami, programami edukacyjnymi, kursami multimedialnymi itd. oraz książki z serii Biblioteczka PC Formatu).

3 kolejne wydania PC Format (zaznacz od którego numeru)

GAMEPAD

GRA



chip **MSI CoreCell™ z**

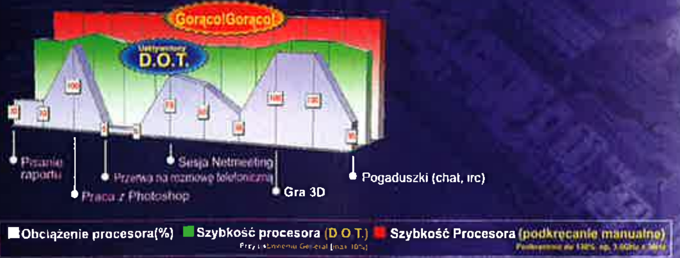
Dynamic Overclocking Technology

to istny Czarodziej FSB w Twoim PC

Dlaczego nie podkręcać wtedy, kiedy moc jest nam najbardziej potrzebna?
Uwolnij dodatkową wydajność w granicach wytrzymałości komponentów, unikając problemów związanych z długoterminowym podkręcaniem:

MSI Dynamic Overclocking Technology przynosi Ci Dodatkową Wydajność podczas dużego obciążenia.
Uczyń overclocking łatwym i szybkim.

- **Różne poziomy przyśpieszania FSB**
  - General (10%)
  - Colonel (7%)
  - Captain (5%)
  - Sergeant (3%)
  - Private (1%)
  - Disable (0%)
- **Unikaj trwałego podkręcania, które może uszkodzić Twój PC**



- **Twoje ustawienie FSB może być kontrolowane przez D.O.T. lub manualne ustawienia.**

Układ MSI CoreCell™ - Mniej hałasu, Dłuższe działanie, Oszczędność Energii i Większa Wydajność.

Chipset Intel® 865PE+ICH5R/ICH5 — 865PE Neo2

Chipset Intel® 875P+ICH5R — 875P Neo

Chipset VIA® KT600+VT8237 — KT6 Delta

Więcej informacji znajdziesz pod adresem: **www.msi-polska.pl**

MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL
Link to the Future

incom
INCOM SA
Wrocław (71) 35 88 000
Warszawa (22) 86 88 000
www.incom.pl

ACTION — jeszcze szybciej!
ACTION WARSZAWA
Tel: (22) 836 62 28
Fax: (22) 877 06 20
www.action.pl

CDACTION@CDACTION.COM.PL
SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

ACTION REDACTION

Myśl miesiąca:

Marines nigdy nie umierają - co najwyżej idą do piekła przegrupować się.

No i co, robaczki? Wy w szkole, a ja (gdy czytacie te słowa) - na wakacjach. Buehehehe! Jest jakaś sprawiedliwość na tym podłym świecie... No dobra, nie będę was więcej dręczył. Zatem - jazda obowiązkowa: czytać FAQ, czytać i pisać do Action Maga (i Action Redaction!!!), jak się komu chce, w piątek może (14.00-16.00) zaglądać na IRC, na kanał #cdaction, na którym będę do dyspozycji czytelników. (Nie zapomnijcie o spakowaniu tornistrów/teczek/plecaczków.) :PPP

Dla nauczycieli

Drodzy gracze i graczki! Wyczytałem w AR, że nauczyciele lubią czytać CDA. Więc pokażcie im - Lekcje Według Gracza! Matematyka – obliczamy, którą część do kompa bardziej się opłaca kupić. J. polski – gry przygodowe (dużo czytania). Przyroda – gry zręcznościowe (koniecznie ze zwierzętami), mordobicia i FPP (po kopnięciu w nerki człowiek zwija się z bólu). Historia – historia kompa i gier (na jutro referat o Amidze i grach na nią) oraz symulacje - od Cezara poprzez Polan aż po Capitalism. J. obce – gry w innym języku niż polski. Plastyka – rysujemy w Corelu. Technika – kurs zrób to sam, czyli jak złożyć komputer. WF – gramy w gry sportowe. Muzyka – tworzymy muzę na kompie (Pip! Bing! Bangs!). Informatyka – 'rupta, co chceta'. Godz. wychowawcza – uczymy się, jak się poprawnie zachować na pogaduszkach w Internecie. Fizyka – gramy w gry logiczne. W liceach - projektujemy fizykę engine'u. Chemia – testujemy materiały wybuchowe na wkurzającym sprzęcie. Religia – uszczęśliwiamy innych (czyt. piszemy antywirusy). (...) A po szkole oczywiście gramy do upadłego. ;)

<CERBER>

Wyobrażam sobie to miauczenie uczniów. „Tego gościa chyba popie...! Przez weekend mam zaliczyć całego Quake 4 na hardzie i zrobić do niego solucję!? Chory człowiek! A kiedy ja będę miał czas poczytać książki, pójść do filharmonii?! Co on sobie myśli, że żyję tylko po to, by grać w te głupie gry?!".

Jot, lamusy!

Mam was!!! Allor to pirat!!! W 07/03 numerze w Gamewalkerze mówi, że chętnie ostatnio gra w GTA: Vice City. Tymczasem w sklepach tej gierki nie ma, jest tylko na bazarach! Sami się wsypaliście, tzn. Allor. I co, głupio wam (Allorowi)?

Allorowi faktycznie zrobiło się trochę głupio - ale żebyś zobaczył, jak się zawstydził przedstawiciel dystrybutora, który nam grę przysłał... A tak się starał: i pudełko podrobił, i instrukcję tak kserował, że wyglądała jak oryginał, i fakturę (sfałszowaną, bo jaką) wystawił. Ale na szczęście zawsze znajdzie się jakiś czujny obywatel, który zdemaskuje oszusta. Już go przymknęli. Dostał dożywocie. (Może się ubiegać o zwolnienie warunkowe dopiero rok przed śmiercią.)

Zmieńmy temat, ostatnio - w 07/03, w „Na luzie" daliście jakąś tam parodię Matrixa. Chciałbym wam powiedzieć: mi się zupełnie nie podobała i była obrzydliwie głupia i prymitywna.

Czy aby nie spadło ci na głowę jakieś duże pudło? Bo jakby co - przykro mi. :)

*Mam nadzieję, że przestaniecie dawać tego typu g***a, bo to w ogóle nie śmieszy, tylko trzeba współczuć autorowi tego tekstu za takie żenujące dno. I dziewczynki, nie drapcie się, nie szczypcie, tylko weźcie się do roboty i zmieńcie troszkę wygląd działu - mniej prymitywizmu, więcej dobrego humoru!!!*

Sinski

OK. Zaczniemy od tekstów na ścianach w publicznych toaletach dworca kolejowego. Zobaczysz, będziesz płakał ze śmiechu!

Za drogie CDA?

(...) Cena wcale nie jest tak wysoka jak na to, co dają. Do tych, co się plują: ilu z was (...) kupuje CDA ze swojej kasy? Założę się, że 3/4 ma kasę od rodziców. A do reszty mówię: zawsze można coś samemu zarobić. Idźcie do sąsiada przystrzyc trawę pod oknem - za piątaka, umyjcie komuś samochód za 8 zł, przynieście komuś zakupy albo choć ziemniaki z piwnicy, też wam coś skapnie. Nie łaska? Za trudne dla jaśnie panów(ń)? Rączki zbyt białe i czyste? A może się wam nie chce? Macie wolny czas - popracujta, hę? Za roznoszenie ulotek przez cały dzień macie na CDA. Bo ja na CDA pracuję! (...) Chciałbym, by ten list był druknięty w AR, ale mam wrażenie, że jest lamerski, za długi i zawiera zbyt wiele bluzgów w pierwszej części.

Ziomek from K-K

Dlatego właśnie skróciliśmy go, odlamerzyliśmy (to żart!) i wywalili część pierwszą (a to już smutna prawda, nie żart). A propos ceny CDA - tak sobie myślę: 18,50 - to dużo, i owszem, szczególnie dla osób dysponujących zwykle niewielkim kieszonkowym. Ale z drugiej strony - na co wydajecie własną kasę? Popatrzmy: jedna w miarę porządna pizza - jakieś 2 dychy. A ile się ją je? Góra pół godziny. To jeden bilet do kina. A w kinie to spędzicie ze dwie godziny. To ze 2-3 te, no wiecie, bezalkoholowe, we w miarę sensownym lokalu albo i 10 (paskudnej jakości) w supermarkecie. Na ile to wystarczy? Powiedzmy, że na cały dzień. (I potem jeszcze głowa

SCHWYTANE W SIECI

Czyli to, co o CDA napisano w Internecie, nie zawsze na przychylnych nam stronach/forach. Pisownia, ortografia itd. - w wersji oryginalnej, bez cenzury i korekty. Aha! Narzekaliście, że ostatnio w tym dziale same pochwały, miłe listy itd. No, to macie dziś także sporą dawkę bluzgów. Enjoy?

0 nr 08

Orion: No to super! Oj pokazaliście klasę, naprawdę... ten numer ma wszystko co graczowi potrzeba - super recki, ogólnie gazetka, masa plików w postaci dem, trailerów itp... no kurde, gdybym był Waszym ojcem byłbym z Was cholernie dumny.

Gdybym był twoim ojcem, też bylbym z nas dumny! :)

bERT: Dzięki tej grze (Kick off 2002) po raz pierwszy od wielu lat spędziłem z moim bratem więcej niż godzinę razem. Wiecie jak to jest, człowiek dorasta (wiecie?) zakłada rodzinę, zaczyna pracę i takie tam. Ma coraz mniej czasu na kontakty z rodziną, przez co więzy z kimś takim jak brat, niegdyś najbliższym ci przyjacielem i wrogiem w jednym, na którego zawsze można liczyć zaczynają się rozluźniać do tego stopnia, iż widzicie się z nim tylko od święta. I wydawało mi się, ze taka jest kolej rzeczy i nic się na to nie poradzi. Aż do dzisiejszego ranka gdy kupiłem cd action a tam kick off, w którego całymi nocami grywałem z brackim 10 lat temu! Nie zastanawiałem się wiele, pod pachę wcisnąłem dwa dżoje i pognałem do niego, do akademii, gdzie miał dyżur. Przez bite 5 godz. młóciliśmy niemiłosiernie a jedynymi, którzy nam przerywali to byli pacjenci wzywający lekarza „bo coś mnie panie doktorze tu... o tu, mnie boli" co za ignoranci! Za to żadne telefony od żon nie mogły nam skiepścić akcji po której mógł paść gol więc telefony odpoczywały bez baterii. Dzięki za kicka. A z bratem umówiłem się już za 2 dni.

Cóż, chciałoby się powiedzieć, że warto czasem samemu sobie dać takiego 'kicka', by odnowić dawne dobre układy - szczególnie z rodziną... Miłe, że taka bzdurka jak gra (i to od nas) może niekiedy naprawić rzeczy naprawdę WAŻNE...

Mimizu: Dodam jeszcze, że próbowałem czytać CDA w pracy (dorabiam jako instruktor na siłowni) ale zaprzestałem, bo tak się brechtałem przy NL i AR, że wszyscy się na mnie gapili.

I anaboliki im z ust wypadały, a strzykawki z rąk? :)

*NOOKIE: Niezłe jest (jak zwykle) „O grach inaczej". Zabrakło mi tylko śmierci „Co za ******* dzień". Czyli na przykład bierzemy w GTA piłę i gonimy ludzi. Pamiętam jak grałem w Mafię i mój szwagier wszedł do pokoju. A ja akurat jakąś babcię okładałem z bejzbola. A szwagier resocjalizację studiuje.*

To ma już temat na pracę magisterską. A ty się lecz ... :)

Maniek: Ja w dniu wyjścia nowego CDA nie mogłem spać... Obudziłem się o 4.30 żeby sprawdzić czy to już ten czas na pójście do kiosku. Po krótkim namyśle położyłem się z powrotem lulu. Przy drugiej pobudce wiedziałem, że już czas... Bez dłuższego namysłu wyszedłem do kiosku przed 7. Musiałem chwile postać pod kioskiem, ale się opłaciło. Po chwili nowy CDA był mój. Tyle o mnie, a co o was?

A u nas wszyscy na szczęście zdrowi na umyśle.

Droga redakcjo czy wy czasem delikatnie nie przesadzacie zamieszczając w CDA reklamy KRÓPL DO NOSA??!!

Nie, bo to KRUPELE DO ŁOCZÓF som. :) P

tyciu: Po 5 miesiącach kupiłem nowe CDA głównie dla.. okładki ;) nie mam dvd ale okładka mi się spodobała wiec wydałem ostatnie pieniądze w lipcu - ale mam, mam. :) A i Turok 2 jest fajny i sobie gram wiec w sumie nie mam żadnych uwag do CDA - więc się sam za siebie wstydzę ;P

0 nr wakacyjnym z THPS 2.

Anoneem: A ja niby [tę grę - red.] *mam, ale i tak* [ten numer - red.] *kupię. Taniej mi wyjdzie wydać te 8 zeta niż wynająć Czeczeńców którzy wyegzekwowaliby zwrot mojej płyty z THPS2 od qmpla. Można powiedzieć, że z nieba mi spadacie :-)*

A jakby co, u Czeczenów mamy ulgi. Wiesz, przy takich hurtowych zamówieniach, jakie u nich składamy - do 30% zniżki za oklepanie maski i 45% za subtelną perswazję z użyciem łomu. Wchodzisz w to?

AFERY!!!
Afera nr 1.

Sytuacja wyglądała tak: w jednym z kącików na CD pojawiła się recenzja pewnego serwisu internetowego. Całkiem pochlebna, choć nie pozbawiona akcentów krytycznych. Ale twórcy strony jakoś nie przypadła do gustu. Zamieścił ją ze swymi komentarzami (sugerującymi m.in. że to recenzja autorstwa redakcji CDA, co jest bzdurą totalną). A oto garść wypowiedzi czytelników (owej strony).

•już nie czytam cd action, boże jakie kretyny, widać że mają kompetentną załogę

boli.) A CDA - przy rozsądnym dawkowaniu możecie się nim cieszyć z tydzień albo i dłużej. A jak gierka trafi na gust - to i parę tygodni. A jednak narzekacie, że CDA jest drogie. Gdzie tu logika? Co takiego kupicie za niecałe 20 zł, co wam wystarczy na tyle czasu i da tyle radochy, a?

Dzień Świra :)

A teraz zrobimy sobie moją psychoanalizę. Najpierw zadam sobie pytanie: Co mi dolega? A teraz odpowiem (nerwowo): NIC MI NIE JEST!!! NIC, POZA TYM, ŻE MAM STARSZĄ SIOSTRĘ, która non stop podpier... moje CDA i że mam starszego brata, który wciąż mnie wk... i muszę po nim zmywać, a to, że w rodzinnej hierarchii jestem niżej od psa - to już pestka. I to, że w wyniku (teraz wrzeszczę) tej pier... schizoanalizy ujawnią się moje najgłębsze marzenia, o których nie miałem nawet zielonego pojęcia! Np. chciałbym pracować w CDA i chamsko odpowiadać na listy, ale tam już siedzi jeden dupek, na którego lecą wszystkie małolaty, a poza tym mieszkam w XYZ i mam bliżej do redakcji XXX, które to czytam może dwa razy do roku, a oni nie pozwalają na chamskie odpowiedzi, no, chyba że z chamską ilością wazeliny, ale to nie dla mnie, więc będę zmuszony zrobić własną gazetkę, w której będę mógł chamsko odpowiadać, ale to nie dla mnie zakładanie gazetek, więc będę zmuszony zmusić kogoś do założenia jakiejś gazetki, w której będę mógł odpowiadać po chamsku i dostawać listy miłosne od głupich małolat, a to wszystko przez to, że urodziłem się w 1986 roku (Czarnobyl i te sprawy, do tego na nas padła reforma oświecimy) i to 13 grudnia.

Rany, nawet Gem.ini zamarł z podziwu, gdy ujrzał, jak długie może być JEDNO zdanie. A to już nie byle co, bo Gem jest w stanie szczegółowo opowiedzieć fabułę „Władcy Pierścieni" za pomocą - góra - pięciu zdań. *Czy chcę o tym porozmawiać? (Teraz to tak wrzeszczę, że nawet Eld mógłby ogłuchnąć.) Nie, nie chcę z nikim gadać!!! Czuję się tak świetnie, że mógłbym wszystkich pozabijać!!! (...) Zostawcie mnie wszyscy! AAAAAAAAA!!! Skoro jest mi dobrze, nie pozostaje nic innego, jak się z wami pożegnać. AVE, DZIADZIA! Wielki Mistrz Ceremonii Walenia Głową W Gumową Ścianę.*

Kierfeusz IV Totalnie Schizujący Alchemik

PS Schizoanaliza jest oczywiście żartem (sorry Smugg, że nazwałem cię „dupkiem" - jesteś moim ojcem(*))!

(*) przynajmniej chciałbym, aby była tylko żartem...

(*) w szoku? Ja też, ale to był tylko żart - ja swojego ojca znam, a ty nim (dupku) :) nie jesteś :-P

I Bogu dzięki. :) Bo musiałbym się wstydzić tego, co zrobiłem. A twoją gębę powinni umieszczać na plakatach reklamujących środki antykoncepcyjne - z hasłem „kup i użyj - czy chcesz mieć TAKIEGO syna"! :PPP

Megapanopticum!!!

Rozdział 1: polityka - w głowie tyka.

Z przykrością muszę stwierdzić, że nr 07/03 CDA jest ostatnim kupionym przeze mnie numerem waszego pisma. (...) Chodzi o wasz stosunek do wartości, w które głęboko wierzę, a z których wy robicie sobie pośmiewisko. Uważam, że czasopismo komputerowe nie powinno wygłaszać opinii politycznych podczas recenzowania gier.

Zgadzamy się z tym w pełni. Uważamy, że nasze PRYWATNE poglądy na politykę nie powinny być lansowane na łamach pisma, którego celem jest apolityczne informowanie graczy o wydarzeniach ze świata gier. Dlatego z ciekawością przeczytam przykłady, w których naruszyliśmy tę zasadę.

(...) Naprawdę nie podobało mi się nawiązanie recenzującego grę Tropico 2 (...) do tygodnika „Newsweek".

O, przepraszam? A odkąd to wyrażenie opinii na temat jakiegoś tygodnika jest POLITYKOWANIEM? I czy wśród wartości, w które pan głęboko wierzy, jest też prawo do WOLNOŚCI SŁOWA? (Tzn. by nie tylko była, ale i dotyczyła NIE TYLKO pana).

Czy ten pan widział kiedykolwiek na oczy Newsweeka? Otóż, oświadczam, że jest to najpoważniejszy i najbardziej obiektywny tygodnik o takiej tematyce w Polsce. Mądry człowiek wie, że nie można publicznie żartować z czegoś, o czym się nie ma pojęcia.

A naprawdę mądry człowiek wie, że nie zarzuca się publicznie komuś rzeczy, których się nie potrafi udowodnić. I tu się pan pod definicję „mądrego człowieka" nie kwalifikuje. Poza tym uważa pan, że skoro komuś się NIE podoba pismo Newsweek, tym samym NIE jest mądry? No, to gratuluję wyznawania dość popularnej w Polsce zasady „mądry jest tylko ten, kto wyznaje MOJE poglądy".

Widać było, że przez trzy ostatnie numery robili sobie państwo żarty ze sprawy wojny w Iraku i polskiej strefy kontroli oraz stabilności w regionie, a nie „okupacyjnej".

Teksty o wojnie w Iraku dobrał do NL niżej podpisany, który popiera(ł) udział Polski w tej wojnie. Niżej podpisany potrafi bowiem docenić dobry dowcip, nawet w momencie, gdy nabija się z tego, co niżej podpisany uważa za słuszne. Aha! I nie czarujmy się - to JEST polska strefa okupacyjna. Nie bawmy się ponownie w takie słów „cięcie-gięcie". Już to przerabialiśmy: za Stalina nie rozstrzeliwano, a „niesłusznie represjonowano" albo „wypaczano komunistyczne zasady koegzystencji". Jasssne. Okupujemy Irak - i tyle. Tego akurat nie popieram, aby była jasność w temacie.

Śmiejąc się z tego, zachowujecie się co najmniej jak gazety w Niemczech czy we Francji, a przecież jesteście Polakami.

Skąd ta pewność? Tak naprawdę nie jesteśmy (prawdziwymi) Polakami, tylko Żydami, lesbijkami (lubimy kobiety!) i masonami! I wszystko jasne...

Wiecie, że duże grono czytelników stanowią ludzie młodzi i śmiejąc się ze spraw poważnych, o których oni nie mają pojęcia, a wy nie zawsze macie stanowisko odpowiadające wszystkim, wpływacie na nich nie zawsze pozytywnie.

Michał

Zatem mówiąc krótko - nie pokazujcie gówniarzom, którzy się na niczym nie znają, że do polityki (oraz własnych przekonań) można podejść na luzie? Chowajcie kolejne pokolenie ponuraków, którzy będą opluwać każdego, kto śmie myśleć inaczej niż oni? Ech, dzięki za tę radę, ale nie skorzystamy. A CDA faktycznie proszę pozostawić tym, którzy są bardziej wyluzowani i tolerancyjni.

Rozdział 2: polska zazdrość.

Z jednej strony, doceniam was i wasze czasopismo, bo cóż bym czytał, z drugiej zaś strony - nienawidzę, wrrr. Dlaczego? Zaraz powiem. (...) Kupuje was pół Polski. (...) Rozchodzi się o to, iż trzepiecie niewyobrażalną KASĘ!!!

Kasę to bierze wydawnictwo, my mamy pensje - te są jak najbardziej wyobrażalne i wcale nietrudne do policzenia. A szkoda ☺.

Dyktujecie warunki na rynku „czasopiśmiennictwa growego" - XXX i XY plajtują, a zostaje tylko CDA.

To są mity i legendy ludowo-lamerskie z serii „o brzydkim smoku CeDeAoku

Skoro mają kompetentną, na pewno są kretyny. Jak to było? "Mów do głupca mądrze, a nazwie cię idiotą?"

•palant jakiś szkoda sobie psuć humor z rana - jak ktoś nie ma poczucia humoru

...to tak komentuje cudze opinie. Ohhhhje!

*•generalnie to j***ć CD action przecież to jakaś gazetka z d***, pie*** turbo warzywo się dorwało i pisze jakieś plewy.*

Czemu piszesz o sobie w trzeciej osobie, panie turbowarzywo? Ale fakt - dorwało się i pisze plewy. Tu zgoda. Popraw się pan i pisz otręby chociaż.

•Fotkę recenzenta można dodać do Wielkiej Encyklopedii Obrazkowej pod hasłem „BETON"

A twoją przy haśle „przedstawiciel jamochłonów". I tak nikt nie wyczai różnicy - w inteligencji. Zresztą w wyglądzie też może nie? :)

•co za palant! pryszczaty, wąsaty „spec od erpegów". Waliłeś dziś konia?

Pewnie nie, więc lepiej nie podchodź, bo łatwo cię z nim pomylić...

•Nabić go na pal, złamać kołem i spalić na stosie(a smugglerowi i mr. jedajowi dociągnąć worki do oczu za to że to opublikowali!!!!)

Tobie bym też dociągnął, ale zgubiłem lupę - zatem pewnie ich nie znajdę, bo mówią, że wielkość tej części ciała jest wprost proporcjonalna do posiadanej inteligencji.

•fajny ten recenzent.... szkoda, że gej...

A co, swój swego nawet po piśmie pozna?! No, no. Jestem pod wrażeniem.

*•przecież to banda ograniczonych umysłowo kretynów od RPG popier***im się w tych pustych główkach ... proponuje zmienić temat recenzji na „ocena i wpływ świerszczyków na zdegenerowaciałe mózgownice cd-frajerów" (wyniki mogą być ciekawe).*

Jedno pytanie - czemu właśnie „od RPG"??? Czyżby dla autora tych słów granie w RPG było dowodem na słabość umysłową? Czy też może te gry tak go przerastają, że tym samym każdy, kto w nie gra, jest dlań idiotą? (Patrz: „mów do głupiego mądrze...".)

•Brrrrrrrrrrr, uchowajcie przed takimi znawcami

I to jest dobre podsumowanie całości owych wypowiedzi. :) Tak na marginesie - z twórcą owej strony szybko wyjaśniliśmy to nieporozumienie - jest zgoda i przyjaźń. A owi kibole mogą sobie iść na drzewo, skąd pewnie o dobre 50 000 lat za wcześnie zleźli.

Afera nr 2.

Quake Saga - po owym artykule z kolei zaktywizowali się maniacy Q3 z różnych forów. Wytykali babole (a nieco znaleźli, w końcu to eksperci), czepiali się opinii Elda, zarzucali mu, że nie docenił Q3, że nie lubi Q3 itp. itd. I od rzemyczka, do koziczka, w postach zaczęły pojawiać się bluzgi, wycieczki personalne i rozmaite brzydkie sugestie, rozważania na tematy ogólno-komercyjno-lamerskie, itd. Parę przykładów:

•Powiem tylko ze ostatni CDA kupiłem 2 lata temu i zaprzestałem z powodu coraz bardziej dennej jakości txt oraz tego jak wielcy szanowni mastahowie z redakcji, święty duet chorych na pustogłowie smg & jedi odpowiadali w AR czy jakoś tak. Dziś przypadkowo trafiłem na to forum i stwierdzam ze wy, wielcy nieomylni i zawsze mający racje panowie z CDA nie zmieniliście się. Dalej te durne i bezsensowne odpowiedzi, które przystaniają waszą głupotę i niemoc pisarska (...) Wiem, że robiąc z siebie debili przyciągacie czytelników ale musicie wiedzieć, że z nas (sceny q3) debili ani ciot nie zrobicie. (...) Zaraz się pewnie przyczepicie do moich literówek czy kiepskiej składni zdań, a kontrargumentów nie przedstawicie bo to jest jedyny wasz sposób obrony. (...)

Aby przedstawić kontrargumenty, najpierw należy się w tekście natknąć na argumenty... Zatem kontrargumentów raczej tu za wielu nie będzie, sądząc ze wstępu.

Niestety life is brutal, jeżeli sobie wielu rzeczy nie uświadomicie to z takim podejściem możecie iść do cyrku, tam klaun przynajmniej niewiele mówi to publiczność jakoś wytrzyma wasza obecność, a jeżeli chodzi o zachowanie do tej pracy nadajecie się wyśmienicie.

Pozdrawiają cię Friko i Koko!

•CDA przetrwało, ponieważ dostosowało się do klienteli. Dzisiejszy rynek komputerowy rządzi się swoimi prawami. Zauważ, że powstające dziś gry są piękne graficznie, mają świetną oprawę dźwiękową, ale są mało inteligentne, nie wymagają od gracza większego wysiłku umysłowego. Prawie, jak blondynki ;-)

Patrz choćby: Europa Universalis, z podtytułem „dla ludzi z IQ na poziomie Barbie"... Albo Master of Orion, czyli symulacja pokemonów...

(...) Deus eX, Homeworld, czy System Shock. Ich sprzedarz była mizerna, bo była przezna-

i pięknej oraz niewinnej (w zgięciu łokcia chyba!) dziewicy [tu wpisz nazwę pisma] pożartej przez CD-Potwora". Dajcie se w końcu luz z tymi klechdami sezamowymi...

Ktoś kiedyś powiedział „gracie (a więc wykonujecie prawie najlepszą czynność na świecie, zaraz po seksie oczywiście [hehe] - mała dygresja ode mnie) i dostajecie za to jeszcze szmal". Na to wy, że „nie, nie tak to jest, przecież ciężko pracujemy". (...) A teraz chciałbym przejść do sedna sprawy. To co wy tam, w redakcji, robicie – bo to praca, jednak należąca do tych najlżejszych. HA!

Jeszcze prostszą pracę ma np. piłkarz. Taki Beckham (ja też jak dziabnę pifko to głośno Beckham) czy inny Figo(fago) kopnie parę razy piłkę w kierunku bramki, rozda autografy, pobiega na treningu - i kasuje z 10 mln zielonych rocznie. Prawda? A przy okazji zapraszamy do redakcji, na parę dni przed „dedlajnem" – zobaczysz, jak się nam woda w... no, w organizmach gotuje w tej „najlżejszej pracy"... Albo poczytasz sobie z 1000 e-majli, w których bluzgają cię za to, że w jakiejś recenzji napisałeś, iż boss na 15 levelu ma trzy nogi, a miał AŻ cztery, albo dałeś „nie taką" ocenę itd. Wtedy pogadamy. To nie jest tak, że ciężka praca to TYLKO taka, w której na plecach nosisz 50 kg worki z cementem na 10 piętro, bez windy...

Jak się ma wasze zajęcie do pracy pielęgniarki czy górnika (nie, nie, nie – mój ojciec nie jest górnikiem, a matka nie jest pielęgniarką). Pielęgniarki uczestniczą w ratowaniu ludzkich istnień za 500 (!!!) zł, górnicy ciężko pracują (...). A wy, bez was świat by nie zginął.

Bez Shakiry czy Eminema też nie miałby się gorzej - a niektórzy twierdzą, że bez nich byłoby nawet lepiej. :) Ale oni, choć świata nie zbawiają, uprzyjemniają życie wielu ludziom. To mało? My - na miarę możliwości - też. A co TY zrobiłeś dla świata albo choć kogoś bliskiego, aby mu choćby trochę uprzyjemnić życie, co?

Kontynuuję: tak więc taplacie się w kasie, a takiego czytelnika, który myśli, że to dla niego tak się poświęcacie, macie w... głębokim poważaniu. A to wszystko dla KASY!!!

Kolejny Wielki Antykomercjusz żyjący z cudzej (rodziców!) kasy i pracy, zielona jego nać urwana, się objawił. :) Zdradzę ci coś - codziennie rano zbiorowo plujemy na plakat przestawiający czytelnika - to nasz rytuał, który ma was dodatkowo poniżyć. A potem rozpalamy kadzidełka przed symbolami dolara i euro - i śpiewamy hymny pochwalne.

Inny przykład: w CDA wyczytałem, że cała ta redakcyjna banda - ot tak sobie - wsiada w samolot i leci do Los Angeles na E3. Pomyślcie sobie, ilu czytelników ma taką możliwość? 3%, może 4%, hm?

Do USA leci zwykle nieduża reprezentacja. Góra - trzy osoby. A zwykle mniej. Ja byłem raz (7 lat pracy) i tak dostałem w d... (ok. 18 godzin lotu, zmiany stref czasowych = tygodniowa bezsenność), że do dzisiaj na myśl o ponownym wylocie robi mi się ciut zimno. A z całego USA widziałem głównie wnętrze hali kongresowej i autostradę, która do niej prowadziła. Aha - jeszcze sufit pokoju, w który się wpatrywałem, nie mogąc zasnąć. Jest czego zazdrościć!

A teraz odnośnie pisma i jego wyglądu. (...) Co druga strona to reklama – ciekaw jestem, ile za te wszystkie reklamy wam płacą?

Facet, z tej zazdrości żyłka ci w końcu pęknie. Nie nam płacą - wydawnictwu płacą. Choćby w CDA były tylko reklamy - nie będę z tego miał choćby 1 gr więcej do wypłaty. Ulżyło? Poza tym spora część wpływów z reklam idzie na to, byś mógł zapłacić za CDA mniej niż 20 zł albo np. byśmy dołożyli CD, nie podnosząc ceny magazynu itd. Pojął aluzję?

Z 18,50 zł, daję sobie ptaka uciąć, macie jakieś 11 zł na czysto (co, może nie?).

Tjaaaaa. To teraz otwórz okno i wypuść ptaszka na zewnątrz, niech się nacieszy wolnością i światem. Tyle lat był na uwięzi... Potem zdezynfekuj okolice ranki jodyną i zgłoś się do chirurga, aby ci ją opatrzył, bo się wykrwawisz. Na koniec zrozum, że nawet nie wiesz, jak wielu jest pośredników i chętnych, by z tych 18,50 zł po drodze coś dla siebie uszczknąć. Ile jest rozmaitych kosztów i podatków, które trzeba ponieść. Jakbyśmy mieli 11 zł na czysto - wydawnictwo zaraz zrezygnowałoby np. z 8 zł zysku, obniżyło cenę CDA do 10,50 i tym samym wykosiło całą polską konkurencję w drobny mak. Proste? Boję się tylko - bo mówi się, że faceci myślą nie za pomocą głowy - że będzie ci to teraz dość trudno pojąć...

TAK WIĘC RADZIŁBYM SKOŃCZYĆ Z TĄ KOMERCHĄ, BO MOŻE BYĆ ŹLE!!!

Już ci lepiej? To idź do mamy i tradycyjnie wysęp od niej parę dych - np. na koncert „Ich Troje". Trzeba w końcu walczyć z komercją, nie? Zatem pozbaw „starszą" komercyjnej (bo zarobionej!) kasy. Zrobisz dobry uczynek.

Na koniec kieruję prośbę do redakcji, aby mój list został opublikowany; mam cichą nadzieję, że rozjaśni on kilku ludziom w łepetynach - zarówno z grona redaktorów, jak i czytelników.

No tak, tak. W końcu niech redaktorzy zobaczą, jakimi są krezusami (bo niektórzy jakoś tego ciągle nie mogą pojąć). A czytelnicy - niech wreszcie zrozumieją, jak my ich straszliwie wyzyskujemy.

Mam nadzieję, że te kilka słów krytyki nie zostanie skwitowane jakimś durnym tekstem Smugglera, z którego wyniknie, iż jestem... a zresztą.

MICHAŁ

Ja tak naprawdę nic nie musiałbym tu mówić. Wystarczy poczytać, co powiedziałeś. Nic durniejszego od tego nie wymyślę. Śmiech, płacz, zgroza i zgrzytanie zębów.

Rozdział 3: ...bueeeeeee!

Ja nic nie mam do waszych gier, ale mam coś do gier z ostatnich numeruf. HEXEN 2 to staroć!

Coś ty! A nam mówili, że to światowa premiera!!! A to dranie!!! Zaskarżymy ich!

QUEK 2!

Sam jesteś quek! Dembowy! Albo osikan... osikowy!

Ale w numesze 08 pszegieliście paue. NA waszej stronicy w internacie napisaliście że bedzie FPS z „2" f tytule. Spodziewauem sie SEriu sama 2, lup alien wersu Pedator 2, a tu BUROK 2!!!!!!

Nie odpowiadam za twoje marzenia. Szczególnie te głupie. (Erotyczne też nie. Szczególnie te głupie). Następnym razem oczekuj przedpremiery Max Payne 2.

Jush wiekszej staroci sie nie dauo dacs?

Dało. I jeszcze je nieraz zobaczysz. A jak chcesz nowość, stówka w łapę i do sklepu, proszę bardzo.

pewnie za numer dacie 4 SIDY na dwuh film bedzie „Przyjazd pociogu na dworzec" braci LUMIERE (na 1CD przyjazd pociągu na dwoszec na CD2 odjast)

Podglądałeś? (A twój list to faktycznie - otyast! Ale w złym kierunku.)

A jako jedyna peuna gra bedzie Pierwsza wersja TETRIS.

O, teraz wiemy na pewno, że nas podglądałeś!!!

A w gazecie napiszecie że wymaga ona : Komputer z pedały, monitor z

czona dla graczy myślących, dostrzegających coś więcej niż flaki na ścianie i magię kolorów na monitorze.

Przypominam, że pisze to wielki fan Q3. Nie bym sam miał coś do tej gry - ale fajnie tu zabrzmiało narzekanie o coraz powszechniejsze epatowanie krwią i magią kolorów. To jakby wampiry narzekały, że ktoś jest krwiopijcą. :)

Dziś komputery ma banda rozwydrzonych nastolatków z nadmiarem testosteronu wymieniająca się na przerwach w szkole coraz nowszymi produkcjami. Tomb Raider 6, Colin 3, bóg wie co jeszcze.

Quake 3? :PPP Można wprawdzie wprowadzić zapis, że PC-ty będą kupowane dopiero po 40 roku życia i jeszcze, że powinno się brać estrogen aż do wyrośnięcia biustu a la Pamela A. - ale czy to właściwa droga rozwoju?

Byle nowe, z coraz wyższymi wymaganiami i coraz lepszymi bajerami.

Quake 4? :)))

Właśnie takich „konsumentów" mamy najwięcej i właśnie do tego poziomu dostosowało się CDA. (...)

To jakby zarzucić Intelowi, że robi obecnie Pentium 4 - bo na to jest ten (tfu! komercyjny!) popyt, zamiast produkować ambitnie 386 czy P-166.

•CDA upada tzn. już leży tylko ratuje się takimi recenzjami, które nas upokarzają :P

Tak jest! Ze 100 000 osób kupi CDA tylko po to, aby zobaczyć, jak cię upokorzyłem, panie... panie... ech, zapomniałem ksywki.

A tu ponownie coś o naszym duecie. (Czemu to zawsze my obrywamy za całe CDA?)

•Smuggler i Jedi to starzy znajomi z Gambleriady, którzy się sprzedali - taka jest opinia moja oraz wielu znajomych, którzy nie ograniczają się tylko do grania, ale również pisania tekstów na ich temat, oraz tworzenia.

Jej! Jeśli pominąć to, że obaj w życiu nie byliśmy na Gambleriadzie, a Jedi siedzi w Kawaii i od ładnych paru lat nie napisał żadnej recenzji w CDA, to nie wiedziałem, że istnieje grupa (i to spora), która pisze teksty na nasz temat. Gdzie??? Z chęcią poczytam!

•Ciekawe gdyby cała scena q3 przestałaby kupować CDA, ile by na tym stracili :P

Hm... szacunkowo z 1% czytelników?

Zapewne dużo z nas jeszcze kupuje to pismo, a raczej „ładnie wyglądający papier toaletowy" :P

Sam widzisz, jak głupich i komercyjnych masz kumpli. :)

•Jeśli będzie jakaś wzmianka o nas w CDA to bankowo wklejają „ale jesteeście lamy" itp, oraz dodadzą, że społeczność quake'owa to banda tępawych nastolatków ;-)

Tyś powiedział. Ale jest takie powiedzonko „poznać pana po cholewach".

•Tak się zdenerwowałem, że aż skrobnąłem newsa o ich „pro'feszyonalnych" zachowaniach, zapraszam do oglądania - [ciach!] ***Będą mieli teraz siarę na całą polskę ;-> Proponuję napisać o tym we wszystkich serwisach o q3, co wy na to?***

Ja bym radził powiadomić CNN i Radę Bezpieczeństwa w ONZ - powinna uchwalić rezolucję w tej sprawie! A do siedziby id wysłać nasze głowy, niech sobie je nabiją na kołki przy bramie jako ostrzeżenie dla wszystkich innych redakcji.

I podsumowanie.

1+\|StingerOr: Powiedzcie szczerze - czemu tak naprawdę czepiacie się CDA? Wiem - to fajne uczucie - przeciwstawiać się takiemu kolosowi, walcząc z CDA, z czymś tak wielkim, sami stajemy się wielcy, tacy dowartościowani.

A tak między nami - topór wojenny pomiędzy tymi quakerami i CDA został już zakopany. Ba, nawet nawiązaliśmy współpracę. Zatem czytając je, nie wkurzajcie się – to już historia, coś jak bitwa pod Grunwaldem. Czy ktoś dzisiaj ma pretensje do Krzyżaków? No właśnie...

Ciekawostka na koniec

Jeden z bardziej znanych polskich sajtów o grach ogłosił ankietę dot. najlepszej pełnej wersji gry, jaka ukazała się w pismach komputerowych w lipcu. Wygrał Q2 z miażdżącą przewagą (mieliśmy blisko 50% głosów!). Dla porównania - na drugim miejscu, z niecałymi 9%, było... Battlezone 2, (z CDA – hehe). Co było na trzecim? No, wstyd przyznać, ale Saga PL, też z CDA. :) Z jakimiś 7%, z kawałkiem. Nie pierwszy raz wygrywamy tę ankietę (i nie ostatni - to mogę obiecać!), ale chyba jeszcze nigdy nie mieliśmy aż tak miażdżącej przewagi nad konkurencją... Dodam też (z ręką na sercu), że W ŻADEN sposób nie cheatujemy tych wyników itd. Wtedy nie byłoby żadnej radochy z wygranej - a tu przecież TYLKO o radość chodzi...

łupanego brązu, drewniana płyta gówna (ROTFL! - Smg), *MBRAM z pirytu, KARTA Grafitrzna z Kszemienia, głośniki na parę, SIDIROM(ek) z upanegokamienia. POZA tym mam coś do okładek: Burok mi ciongle wypada!*

LANCE

To zapnij rozporek! ☺ I nie pisz więcej takich listów - mówimy i o treści, i ortografii. Rzygać się po prostu chce, jak czytam coś takiego. W każdym razie jesteś jednym z moich kandydatów do Buroka Roka... tfu, buroku roku... tfu... e - nieważne...

Bezinteresowny

Cześć! Chce wam zrobić stronę reklamującą CD-ACTION (czyli czy warto kupować itp.)! Tylko bym prosił o jakąś małą nagrodę.

No problemo. Nagrodą jest publikacja w AR.

Zrobić mogę to w tydzień lub mniej. Proszę o szybką odp.! Strona miałaby również forum itp. Tematem byłaby zachęta do kupowania waszego pisma! Same superlatywy!

[Wasz czytelnik od zawsze]

Superlatywy to takie duże lewatywy? I one mają zachęcać do kupna? Hm, chyba rozumiem: albo kupisz, albo zrobimy ci lewatywę. Nie powiem, dość kontrowersyjna forma reklamy. Może zacznijmy skromniej i po dobroci - od prania mózgu albo sugestii o oklepaniu maski?

Ladies' Corner

(...) Zastanawia mnie kącik listów dziwnych. Nie boisz się, że czytelnik, który wysłał do was kilka listów, a te nie zostały wydrukowane, stworzy w końcu tekst w stylu tych, jakie są drukowane w Panopticum? Tekst dziwny, który będzie miał większą szansę na to, by się pojawić w CDA - i zrobi to tylko po to, aby pod nim zobaczyć własny nick?

Witch-girl

Naturalnie taka możliwość istnieje, ale: jeśli ktoś nie potrafi przebić się z normalnym listem, pewnie i bluzgi napisze tak, że nie trafi na łamy. Wydaje ci się, że łatwiej jest napisać głupi list? To wcale nie takie proste - być głupszym od niektórych autorów publikowanych w AR listów (o nas nie wspominając, bo tu jesteśmy poza waszych zasięgiem). Poza tym ewidentne podpuchy wywalam (z takim Hanterem np. wymieniłem kilka e-maili, zanim uwierzyłem, że on faktycznie tak pisze i myśli, jak to mieliście zaprezentowane). A jeśli komuś mimo wszystko uda się przebić z takim listem? No, to co. Zresztą jaką mam gwarancję, że w poważnych listach piszecie to, co naprawdę myślicie i że NIE piszecie tego tylko po to, aby ujrzeć własną ksywkę na łamach? Poza tym AR to jak gra - jeśli ktoś z piszących ma chęć, niech cheatuje - ale wtedy nigdy nie będzie miał z niej takiej radochy jak ten, co przeszedł grę uczciwie. Co kto woli.

Zacznijmy od okładki. LOGO - jego make-up jest majstersztykiem (...) No, ale właśnie na tym przecież polega sztuka dobrego makijażu (sama wiem coś o tym) :) - powinien poprawiać wygląd i jednocześnie być możliwie najmniej widoczny.

GAMEWALKER (...) nie podoba mi się kolorystyka. Nie wiem jak wam, ale mnie połączenie bieli, szarości i zieleni uporczywie kojarzy się z hodowlą pleśniaka na kromce chleba. (...)

Jak już widać, forma graficzna GW uległa zmianie. Mamy nadzieję, że w dobrym kierunku. Tak czy siak będziemy jeszcze nad tym pracować. Co do kolorystyki GW - jesteś pierwsza, która na to narzeka...

RECENZJE - trochę zasmuciło mnie wrzucanie słabych gierek do Kaszanka Zone, ponieważ oznacza to małą ilość takowych w jednym numerze. Wiem, że dla was recenzowanie takich pozycji jest często katorgą, ale ja zawsze najpierw czytam wszystkie recenzje gier z ocenami od 5 w dół. Po prostu uwielbiam te potoki złośliwości wylewane na papier przez autorów. Więc uwaga – tu, jedyna w tym liście prośba do was - zlikwidujcie Kaszankę Zone. Niech te wszystkie badziewia, których pewnie jest sporo, nie będą ścieśniane na jednej/dwóch stroniczkach.

Tu, zaszło niewielkie nieporozumienie. W Kaszance są gry (oraz inne zjawiska) warte już nawet nie obśmiania - a wręcz napiętnowania. Nikt nie powiedział, że wszystkie słabsze gry będą publikowane tylko w Kaszance. Gry słabe (ale nie koszmarne), z oceną 2-3-4-5, będą jak najbardziej recenzowane na łamach CDA - i w Recenzjach, nie w Kaszance.

STOPKA (...) w obecnej formie jest często niewidoczna. Według mnie powinna być jaśniejsza. Przy okazji - czy informacja o gatunku gry nie mogłaby być zamieszczana właśnie w stopce, zamiast osobno gdzieś w tekście? To chyba nie problem, a wtedy czytając stopkę, gracz miałby od razu wszystkie informacje o grze.

Hm, niezły pomysł. Możemy ew. zdublować tę informację przy tytule i w stopce?

Jeszcze wracając na chwilkę do recenzji - porównanie Rayne'a do Michała Wiśniewskiego - cudo, oby więcej takich smacznych kąsków. :))

Cykada

W końcu ktoś to zauważył. Eld się ucieszył, bo już myślał, że nikt nie docenił tego dowcipu.

Supersposób...

Wprawdzie napisałem to w FAQ-u, ale - widać - mało kto tam zagląda, więc zmuszony jestem to napisać w AR: jeśli ktoś BARDZO chce, by jego list/e-mail NIE został wydrukowany w CDA, niech zakończy go mniej więcej w taki sposób „jak tego nie wydrukujecie - to znaczy, że mam rację" albo „jak tego nie wydrukujecie, to się przyznaliście, że...", albo „jeśli tego nie wydrukujecie, to nie macie jaj, jesteście tchórzami" itd. Panowie/panie - z szantażystami się nie gada. Tak w imię zasad. Takie listy są czytane, ale publikowane nie będą. Rozumiesz, Grzesiu z Choszczna (list w sumie ciekawy, ale zakończenie...) & reszta? Fajnie...

Extreme'alnie poważni

W jednej z konsolowej gazet czytałem, że „w CDA wszystko jest poważne jak na jakimś cholernym pogrzebie". I co wy na to?

Grzesio

Że oni chyba mają tam jakieś kompleksy? Ludzie im zarzucają, że wzorują się na CDA - co jest totalną nieprawdą i my sobie wypraszamy takie sugestie! - i dlatego pewnie tak piszą? „Poważni jak na pogrzebie"? Ja uważam, że nie ma nic żałośniejszego jak np. stara baba robiąca się na nastolatkę albo gość mający np. 30 lat, który usiłuje pokazać ludziom 2-3x młodszym od siebie, jak bardzo jest ich ziomalem, jaki jest 'trendy' i 'cool' – i że też ma problemy z pryszczami, wysępieniem kasy od starych itd. Lubimy się wygłupiać, ale nie na siłę. Prawda jest taka, że my przecież owych 10-11-12 itd. lat od dawna nie mamy - i nawet mieć nie chcemy. Jesteśmy na luzie - ale takim jak u osób, które już dawno przeszły mutację, wyleczyły trądzik i nie podglądają dziewczyn(ek) w szatni na WF-ie. Czego i tym panom, co nam powagę zarzucają, śmiertelnie poważnie życzymy.

Ludzie i ludziska

(...) Ja tego na poważnie nie pisałem. Udawałem durnia, byś odpisał. :P

dejf

Musisz to często ćwiczyć, bo świetnie ci wychodzi. A może nawet nie musisz tego ćwiczyć? :)

Nie mogę rozpocząć współżycia seksualnego z moją dziewczyną, bo ona ciągle jest zaczytana w waszym pisemku - co mam robić?

Kupę? Pompki na kostkach palców? Koszyki z wikliny? Wściekłe miny? A rób, co chcesz - ale pamiętaj (a propos współżycia), jeśli nie uważasz, co robisz, potem rób, co uważasz. Alimentów płacić nie będziemy! Swoją drogą - CDA to 100% pewny środek antykoncepcyjny! Wystarczy poczytać - i nie ma mowy o ciąży. Co, kiedy poczytać? Przed czy po? ZAMIAST, robaczki, zamiast!!!

Ostatnio potarłem kopertę o reklamę w CDA - i starłem sporą ilość farby. WY to dopiero dbacie o czytelnika, dostałem pismo tak szybko, że nie zdążyło wyschnąć! To jest to!

[???]

E, ja dostałem egz. tak szybko, że naczelny - gdy czytałem - dopisywał jeszcze końcówkę wstępniaka.

Cze wam (czyt. Droga Redakcjo) lub na odwrót: Droga Redakcjo (czyt. cze wam).

kemotiks

O Boże, to mój pierwszy raz. Jestem taki przejęty. Jeszcze nigdy tego nie robiłem. To takie nieprzyzwoite, oby nikt mnie na tym nie przyłapał. No, nareszcie nadarzyła się okazja... nie ma nikogo w domu. Siadam przed komputerkiem i zaczynam... O Boże, już mam to za sobą - nie jestem dziewicem ani dziedzicem. Zrobiłem to – tadam, turt, tuuu! ...napisałem do was list! (...) Tak przy okazji - czy w redakcji macie jakieś „laski" - oprócz tej, na której podpiera się Generał (...).

W DTP dwie i w sekretariacie trzecią. Reszta się wykruszyła. Nie dziwię się im. Wytrzymać z nami... ech.

(...) Ale z ciebie byczę wymię. (...) Tym jakże przyjemnym akcentem żegnam się z wami, drodzy panowie.

Sokół Piotr

Niezłe! :)

Część, jestem Tomek i jestem uśmiechnięty i wesoły, ale nie o tym chciałem napisać.

Tomek

Nam to wystarczy. Neext!

*(...) Kiedy wstałem rano, zobaczyłem na moim biurku nowe CD-Action. :) Pomyślałem od razu, że miło by było z nim iść się wy***. :) Jak pomyślałem - tak zrobiłem. W połowie drogi do kibla zacząłem czytać recenzje (...), ale mimo to doszedłem bez przeszkód. Włażę do kibla i... stoję i czytam... i czytam... czytam (na stojąco). Kiedy już skończyłem czytać, umyłem ręce i wyszedłem z kibla, ale wydawało mi się, że o czymś zapomniałem. Wracam: kibel czysty = spuściłem wodę, nie śmierdzi = cud, ręce mokre = umyłem je. Myślę sobie „chyba zrobiłem wszystko... Murwa kać! Nie wy*** się!!!".*

Zbyniu

Słyszałem o podobnym przypadku - ale gość zrobił, co chciał. Tylko że z tego wszystkiego zapomniał... wcześniej zdjąć majtki. Uważajcie z czytaniem CDA w kibelku. :)

PS Sor za błędy, ale właśnie jem kiełbaskę gotowaną z musztardą z Dijon i nie zwracam uwagi. :P

Raziel

Gorzej będzie, jak zwrócisz kiełbasę.

Semper fidelis (*), chyba że znowu dacie Wnerwionego działkowicza. :)

Kobalt

(*) semper fidelis (łac.) - zawsze wierny(ni), m.in. dewiza amerykańskich marines

Zawsze mierni (*)

Smuggler & Mr Jedi

(*) nie musicie w to aż tak bardzo wierzyć :)

Tipsy

Age of Wonders 2: Shadow Magic

Naciśnij [CTRL] + [SHIFT] + [S] - powinien się rozlec dźwięk. Wtedy wpiszcie:
gold - złoto na maksa
mana - mana na maksa
explore - widzisz całą mapę
fog - znika dym wojny
research - masz wszystkie zaklęcia
win - wygrywasz scenariusz
freemove - szybki Bill z ciebie
towns - widzisz wszystkie miasta na mapie
lose - przegrywasz scenariusz
spells - dodatkowe zaklęcia
instantprod - szybsza produkcja
instantres - szybkie odkrycia
ai Toggle - komputer steruje twoją postacią
upgradehero - upgrade'ujesz bohatera
emergehero - jeszcze więcej zaklęć
cityspy - podglądasz nieprzyjacielskie miasta

Battle Engine Aquila

Uruchom grę i wpisz: **EVAH**, jako nazwę gracza, a dostaniesz dostęp do wszystkich misji w campaign mode.

Uruchom grę i wpisz **B4K42** jako nazwę gracza - dostaniesz dostęp do god mode menu (spauzuj grę, by weń wejść).

Uruchom grę i wpisz **105770Y2** jako nazwę gracza - dostęp do wszystkich biografii, parametrów pojazdów, cutscenek i artworków.

Możesz łączyć powyższe kody w sekwencje - np. **B4K42105770Y2** czy nawet **B4K42105770Y2!EVAH!**

Chaser

Dopisz do linii komend polecenie: **-console**. Uruchom grę, naciśnij [`], by wejść w konsolę i wpisz:
cht_god - god mode
cht_flymode - latamy
cht_armor 100 - 100 pancerza
cht_weapon xxxx - dostajesz broń o nazwie xxxx
cht_health 100 - 100 zdrowia
cht_giveall - masz wszystko
cht_timescale xxx - zmienia czas o wartość xxx
cht_no_bots_spawn - ?
cht_next_rp - ?
cht_no_trigger_activate - ?
cht_logactivateparticles - ?

Conquest: Frontier Wars

W czasie gry naciśnij [Enter] i wpisz: **Give the sushi to Sean.** (Uwaga! Pamiętajcie o dużych literach tam, gdzie mają być!) Potem jeszcze raz [Enter] i wpisz:
A winner is you! - wygrywamy!
I am evil Homer - przegrywamy
spacebridge - dostęp do wszystkich misji
The Master Builders - szybkie budowanie
Your chicks for free - budowle za friko!
The Ultimate Doom - auć, to bolało! :)
If they could see me now - odsłaniasz mapę
I'll rip out your optics - a teraz przysłaniasz
I can see clearly now - hm, odkrywa to, co ma odkryć :)
I want a raise - surowce (ruda)
Do you smell something? - surowce (gaz)
The courage of the fearless crew - nowi ludzie (załogi)
Some Great Reward - po problemie z surowcami.

Disciples 2 Servants Of The Dark

W czasie gry naciśnij [Enter] i wpisz:
help! - energia
wearethechampions - wygrywasz misję
jump - ???
moneyfornothing - sporo kasy
badtothebone - ???
paintitblack - widzisz całą mapę
borntorun - masz większą szybkość (?)
cametogether - dostajesz update'y
loser - przegrywasz misję

Midnight Club II

Idź do **Options/Cheat** i wpisz:
starlite - halucynacje (?)
howhardcanitbex - poziom trudności. Zamiast **x** wpisz cyfry z przedziału 0-9, gdzie 9 - najwyższy poziom trudności.
starpower - giwerka (naciśnij **F**, by ją wziąć w łapy!) i brak uszkodzeń
leatherandlace - giwera (**F**), bazooka (**H**) i brak uszkodzeń
upupdowndown - dostęp do wszystkich miast, samochodów i modów - tylko w trybie arcade
theparrot - wszystkie mody
griswold - wszystkie miasta
octane - nitrous
yerbamate - nieskończone nitrous
rimbuk - dostęp do wszystkich miast, **samochodów i modów** - tylko w trybie arcade
howfastcanitbex - szybkość gry (zamiast **x** wpisz cyfry z przedziału 0-9, gdzie 9 - najszybsza gra)
happyhour - ???
operationdoom - ???
quickFix - ???
tumbler - ???
aquaspark - ????

Nuclear Strike

Wpisz poniższe cheaty, pamiętając o spacjach pomiędzy wyrazami. Jeśli wprowadzenie ich za pomocą spacji nie daje efektu, wykorzystaj prawy kursor.

Nieskończona amunicja - GUNSRUS
Nieskończony pancerz - CHAINMAIL
Nieskończone paliwo - UNLEADED
Trzy wcześniejsze cheaty naraz - CHEESYPOOF
Widok z lotu ptaka - OLDSCHOOL
Pięć kontynuacji - WARRIOR lub PHOENIX
Widoczne kratery po ostrzale - DIG IT
Zmniejsz zużycie paliwa - MPG
Fala uderzeniowa - SHARK BAIT lub SURFIN
Fala uderzeniowa, gdy masz nieskończoną amunicję - MAD BOMBER

A tu hasła dostępu do leveli - wpisz je na Password Screen:
Level 1 - JUNGLEWAR
Level 2 - BUCCANEER
Level 3 - DETONATE
Level 4 - AFTERSHOCK
Level 5 - BLITZKRIEG
Level 6 - CHESSPIECE
Level 7 - BASTILLE
Level bonusowy - LIGHTNING

Pirates of the Caribbean

Zajrzyj do katalogu: **PROGAM** - i skopiuj dwa pliki: **seadogs.c** i **init_pc.c**, do katalogu: **GAMEDIR/PROGRAM/CONTROLS**. Teraz uruchom grę i w jej trakcie naciśnij klawisz:
Y - god mode On/Off
U - shotgun mode (tryb FPP) On/Off
I - +100 000 złota
O - +50 skill points
P - dla wszystkich nacji jesteś neutralny

Prince of Persia 3D

Wystartuj grę, dopisując w linii komend jedną z poniższych sekwencji:
-l „geometry\rooms\prisonfix"
-l „geometry\rooms\ivorytwr"
-l „geometry\rooms\cistern"
-l „geometry\rooms\palace2"
-l „geometry\rooms\palace3"
-l „geometry\rooms\palace4"
-l „geometry\rooms\roof1"
-l „geometry\rooms\cityanddocks"
-l „geometry\rooms\dirig1a"
-l „geometry\rooms\dirig1b"
-l „geometry\rooms\dirig2"
-l „geometry\rooms\dirigfinale"
-l „geometry\rooms\ruins"
-l „geometry\rooms\cliffs"
-l „geometry\rooms\solar1"
-l „geometry\rooms\moontemple"
-l „geometry\rooms\finale"

Po uruchomieniu gry wybierz New Game - startujesz od wybranego levelu.

Starsky & Hutch

Za pomocą edytora tekstu (choćby Notatnika) stwórz plik o nazwie: **LOCAL.INI**, w katalogu z grą. Dodaj poniższe cheaty - jeden w danej linii (*) i zgraj plik. Uruchom grę i ciesz się cheatami. :) Aha - jakby jakiś cheat ci nie pasował, pamiętaj, że jeśli w danej linii jest wpisane **TRUE** - to aby go wyłączyć, należy wpisać **FALSE**. A jeżeli jest tam cyfra **1** - zastąp ją **zerem** - cheat nie będzie aktywny. Tak samo zamiast ON wpisz OFF, zamiast AR - NAY, AYE - BUGGEROFF, YUP - NOWAY. (Możesz też po prostu wykasować albo nie wpisywać danej linii - wedle woli.)

SPEED_CHEAT=TRUE - duża prędkość
CanAlwaysPlayNext=TRUE - jak schrzanisz misję, możesz kontynuować
MaxVR=TRUE - maksymalny zasięg widzenia
PlayerUseAI=TRUE - komputer steruje twoją postacią
UpdateCivilianTraffic=FALSE - ograniczenie ruchu ulicznego
FE_CREATE_BEST_PROFILE=TRUE - stworzenie Super Profilu
FE_ENABLE_FREE_ROAM=TRUE - włącz Free Roam Mode
FE_ENABLE_LOCKER=TRUE - włącz Locker
FE_ENABLE_TV_SPECIAL=TRUE - włącz TV Specials
FE_UNLOCK_ALL_CARS=TRUE - dostęp do wszystkich samochodów
MONSTER_TRUCK=TRUE - jeździsz Monster Truckiem
FUNNYBONES=TRUE - śmieszny wygląd samochodu
CARLOS_FANDANGO=TRUE - ale masz szerokie kółka...
layConversations=FALSE - wyłącza dialogi
CanSkipConversations=TRUE - możesz przerywać dialogi
SKIPDEVICESELECTION=TRUE - pomija wybór karty graficznej na Selection Screen
StartGamePaused=TRUE - startuje grę w trybie pauzy
DisableAllSound=TRUE - wyłącza wszelkie dźwięki

Graj dalej! Bijemy mocniej!

Tylko w EXE rozsądna jakość za 9,90 zł

Zamów teraz dowolny produkt z serii MAGIX a oryginalny CD z samplami, z kolekcji MAGIX będzie Twój! **NA ZAWSZE!**

see, hear, feel, create

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ KOLEJNEGO NUMERU CZASOPISMA

COŚ DLA CIAŁA

- Age of Empires Gold 32,9
- Anno 1503 (PL) 139,-
- Anno 1602 (PL) 33,9
- American Conquest (PL) 92,9
- Bandits: Phoenix Rising (PL) . 66,9
- Batman Vengeance (PL) 72,9
- Battlefield 1942 109,-
- Bob Budowniczy: damy radę . 43,9
- Bowling (kręgle) 19,9
- Cartoon Maker PL 49,9
- Catz 5 39,9
- Championship Manager 4 (PL) 132,9
- Commandos 2 69,-
- Commandos Superpack 92,9
- Combat Flight Simulator 32,9
- Comanche 4 34,9
- Command & Conquer Generals . 119,-
- Cutthroats 19,9
- Delta Force: Helikopter w ogniu (PL) 92,9
- Devastation (PL) 92,9
- Divine Divinity 126,9
- Dogz 5 39,9
- Emergency 2 (PL) 59,-
- Enter the Matrix 189
- Europa Universalis: II Wojna Światowa (PL) 86,9
- Frontline attack - war over europe 69,-
- Gast 54,90
- Ghost Master (PL) 92,9
- Gothic 2 (PL) 92,9
- Grom (PL) 92,9
- Gry karciane 1 25,-
- Gry Karciane 1&2 39,-
- Gry Karciane 2 25,-
- GTA III *stara cena 99* 92,9
- Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL) 46,-
- Harry Potter i kamień filozoficzny 59,-
- Harry Potter Komnata Tajemnic 119,-
- Hugo gorączka czarnych diamentów *stara cena: 79*.... 76,9
- Hugo tropikalna wyspa 2 *stara cena 79*..... 76,9
- Hugo Bohaterowie sawanny . 76,9
- Jazz jack rabbit 29,9
- Klaps–Przygody w zaczarowanym świecie filmu. 49,-
- Kozacy: Sztuka wojny PL 68,9
- Combat Flight Simulator 33,9
- F22 Raptor 33,9
- F16 Multirole Fighter 33,9
- F22 Lightning 3 33,9
- Flight Simulator 98 33,9
- Flight Simulator 2002 professional. 169
- Indiana Jones and the Emperor's Tomb.. 152,9
- Joint Strike Fighter 33,9
- MIG 29 33,9
- Kurka wodna 2 Zemsta Pana Franka 18,9
- Mafia (PL) 92,9
- Medal of honor: Spearhead... 99,9
- Medal of Honor: Allied Assault . 99,9
- Metal Gear Solid 2: Substance (DVD) 159,-
- Midtown Madness 32,9
- Morrowind (The Elder Scrolls III) 94,9
- Myth: Kodeks Absolutu (PL) . 62,9
- Myth III: Era Wilka (PL) 49,-
- Napoleon (PL) 96,9
- NBA LIVE 2003 119,9
- New World Order (PL) 72,9
- Neverwinter Nights 99,9
- Operation Flashpoint: Platynowa Edycja (PL) 92,9
- Paradise Cracked PL 76,9
- Partners 52,9
- Perfect Pool (bilard) 19,9
- Pet Racer *stara cena 59* 44,9
- Pet Soccer *stara cena 59* 44,9
- Postal 2 46,-
- Post Mortem (PL) 74,9
- Pinbale i gry zręcznościowe .. 25,-
- Project IGI 2: Covert Strike (PL) 92,9
- Prisoner of War (PL) 92,9
- Pustynna Burza 39,9
- Rainbow Six 3: Raven Shield. 119,-
- Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL) 62,9
- Reah dvd/CD 42,9
- Reah+Schizm 59,-
- Kurkociąg - rozrywkowy gadżet . 29,90
- Quake Gold (sieciowa) 109,-
- Saga Heroes of Might & Magic PL 9 CD 143,9
- Saga Icewind Dale (PL) 119,9
- Schizm (dvd lub 5CD) 42,9
- Schizm + Reah (DVD) 65,9
- Settler 1,2,3,4 (5CD) 69,-
- Silent Hill 2 159,-
- Sim City 4 (PL) 124,9
- Sims zwierzaki (PL) 74,9
- Sims balanga (PL) 74,9
- Sims Gwiazda 79,-
- Sims Deluxe (PL) 119,9
- Sims wakacje bestseller (PL) 74,9
- Sims światowe życie (PL).... 74,9
- Spells of Gold (PL) 76,9
- Splinter Cell PL 126,9
- Syberia (PL) 74,9
- Soldiers of Anarchy 74,9
- Sudden Strike 2 96,9
- Target 19,9
- Taxi Challenge 29,9
- Taxi driver 27,9
- The Elder Scrolls III: Trójca (PL) 52,9
- Tomb Raider 3 29,-
- Tron 2.0 69,-
- Warcaby *stara cena 59* 49,-
- Warcraft III *stara cena 129*.. 89,9
- Warriors Kings 42,9
- Woody Wood Pecker 19,9
- UFO: Kolejne Starcie (PL) ... 92,9
- Unreal II The Awakening 79,-

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

Midnight Club 2
cena: 129,00

American Conquest (PL)
cena: 129,00

GTA Vice city
cena: 119,00

Tomb Raider: The Angel of Darkness
cena: 132,00

Praetorians PL
cena: 99,00

Port Royale (PL)
cena: 92,90

Jak rozpętałem II wojnę światową (PL)
cena: 72,90

Colin McRae Rally 3 (PL)
cena: 89,00

Sims Gwiazda (PL)
cena: 79,00

Blitzkrieg (PL)
cena: 129,00

Pirates of the Caribbean (Piraci z Karaibów) (PL)
cena: 92,90

Age of Empires Gold Edition
cena: 32,90

Ghost Master (PL)
cena: 92,90

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide (PL)
cena: 72,90

Elder Scrolls III: Bloodmoon (PL)
cena: 52,90

Half Life: Bestseller + Counterstrike
cena: 49,90

Bloodrayne
cena: 92,90

Warcraft III: The Frozen Throne (PL)
cena: 72,90

World War II: Frontline Command (PL)
cena: 92,90

Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia (PL)
cena: 58,90

Chrome
cena: 89,00

Magix Soundpool 5
Ponad 5000 sampli. Strictly 80's, Disco/House vol.2, Hip Hop vol. 3, Techno Trance vol.4, Pop Rock 2001. 5 x CD.
cena: 79,00

Magix Soundpool 6
Ponad 5000 sampli, 2 Step, R&B Soul, Latin Salsa, Dance vol. 2, Nu Crossover. 5 x CD.
cena: 79,00

Magix Soundpool 7
Ponad 5000 sampli. Techno/Trance 5, Nu Metal, Easy Listening, World Music, Special FX. 5 x CD.
cena: 79,00

Magix Soundpool 8
Hip Hop 4, Disco House 3, Electro lounge, Strictly 80's, Film Music/Classic. 5 x CD.
Nowość!
cena: 79,00

Magix music maker generation 6
Jeden z najbardziej udanych programów dla twórców nowoczesnej muzyki, 3 x CD
cena: 49,00

Magix techno maker
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!
cena: 39,90

Magix mp3 maker gold
Załaduj pliki z internetu, swojej kolekcji CD lub kaset magnetofonowych, zmiksuj przy wykorzystaniu tego programu, wypal własny CD z hitami.
cena: 29,90

Magix Play R XXL
Sprawdź się jako DJ. Odtwarzaj nagrania z dwóch źródeł i miksuj je ze sobą.
cena: 29,90

Magix Video 2.0. DeLuxe
Napisy, efekty, zakręcone wejścia, montaż z nawet blue box - słowem studio video na maksa.
cena: 259,00
W sprzedaży również Magix Video DeLuxe 2.0 Plus - cena: 439,00 zł

Magix movies to CD&DVD
Obróbka filmów na domowym PC. Przygotowywanie prezentacji.
cena: 129,00

Magix pictures to CD&DVD
Zapanuj nad swoją kolekcją zdjęć!
cena: 129,00

Magix PC cleaning lab
M.in: odszumianie, eliminacja trzasków, wycinanie wokala (karaoke)
cena: 39,90

Magix Hip Hop music maker
Jeszcze nigdy wcześniej tworzenie własnej muzyki hip hop nie było takie proste. Dotyczy to również wideoklipów.
cena: 49,00

Magix Music Studio 7
Nie wynajmuj drogiego sprzętu i realizatora. Magix Music Studio oferuje ci kompletne narzędzie do obsługi dźwięku audio i MIDI.
cena: 99,00
W sprzedaży również wersja Magix Music Studio DeLuxe - cena: 159,00

EXE
www.fajny.pl
12
GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"
Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002, od 16.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888

FAKSUJ: (071) 3537010

PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

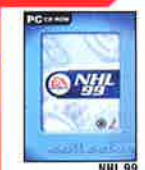
INTERNET: www.fajny.pl, www.exe.com.pl, exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE przy ul. Kolista 8, EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

OCHRONA PORTFELA

WSZYSTKO w cenie: 19,90

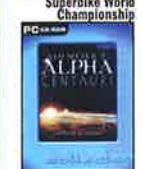


NHL 99

NBA Live 99

Superbike World Championship

Madden NFL 99



Alpha Centauri

Dungeon Keeper Gold

Fighter Pilot

Aquarium

Nie działa z XP

Future Cop L.A.P.D.

Nuclear Strike

Nie działa z XP

Populous the beginning

TimeAlarm
Ochroni twój pokój przed intruzem, programem-dziurką!

Nie działa z WinXP, Win 2000

TANIOCHA

- Człowiek gór 14,9
- Diamenty 14,9
- Dzikie Gęsi 14,9
- Imperium Azteków. 14,9
- Indyki deluxe 14,9
- Max i Maria *na zakupach*. 14,9
- Kart Challenge ... 14,9
- Krasnale 2 14,9
- Postal Plus 14,9
- Gothic 1 (nem) ... 19,9
- Kurka Wodna 2 ... 19,9
- Afrikan Safari Deluxe 19,9
- Bowling 19,9
- Casino 19,9
- eJay Dance 3 (PL) . 19,9
- Fighter Pilot 19,9
- Ford Racing 19,9
- Hopmon 19,9
- Kurka w kosmosie 3D. 19,9
- Kurs prawa jazdy 2003 19,9
- Pasjanse 19,9
- Perfect Pool 19,9
- Przeklęta Ziemia .. 19,9
- Scooter Pro 19,9
- Search & Rescue IV 19,9
- Wnerwiony Działkowicz 19,9
- Shadow Company .. 14,9
- Spidi 14,9
- Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów 25,-

PORABANE CENY

czyli Holenny zjazd WYPRZEDAŻowy (ILOŚCI WIELKO OGRANICZONE)

- Europa Universalis Gold PL . 9,9
- Defender of the Crown PL ... 9,9
- Conflict zone 9,9
- Opsys PL 9,9
- Nina kroniki agenta PL . 9,9
- Millionaire 2 PL 9,9
- Książe i Tchórz PL .. 9,9
- S.W.I.N.I.A. PL 9,9
- RIM - wojna o planetę PL .. 9,9
- Case Closed PL 9,9
- Etherlords PL 9,9
- Panzer dragon 9,9
- Resurrection 9,9
- Rowery 9,9
- Megarace 3 PL ... 14,9
- Crimo Cities 19,9
- Mortyr 19,9
- Knight & Merchants: Peasants Rebellion (PL) 19,9
- World War III PL .. 19,9

I wiele innych, zaglądaj często do działu wyprzedaż w **www.fajny.pl**

DŹWIĘK - LOOPY

zdjęcia do programów muzycznych

- Ambient dub 25,-
- Dance 25,-
- Future wave 25,-
- Hard house electro. 25,-
- Klimatyczne brzmienia 25,-
- Techno power 25,-
- Hip hop 1 25,-
- Hip hop 2 25,-
- Hip hop 1&2 39,-
- Hip hop 3 25,-
- Minimal techno trance 25,-
- Music party system 1 .. 25,-
- Music party system 2 .. 25,-
- Midi power 14,99

PROMOCJA!

Wybierz 4 zestawy sam, zapłać tylko za 3! Mało? Więc zapominamy o kosztach przesyłki! teraz OK.?

MAGIX Piano & keyboard workshop
Nauka gry na pianinie i syntezatorze
cena: 99,00

cena: 39,90
Cena promocyjna przy zamówieniu dowolnego innego produktu z serii MAGIX

MAGIX
see, hear, feel, create

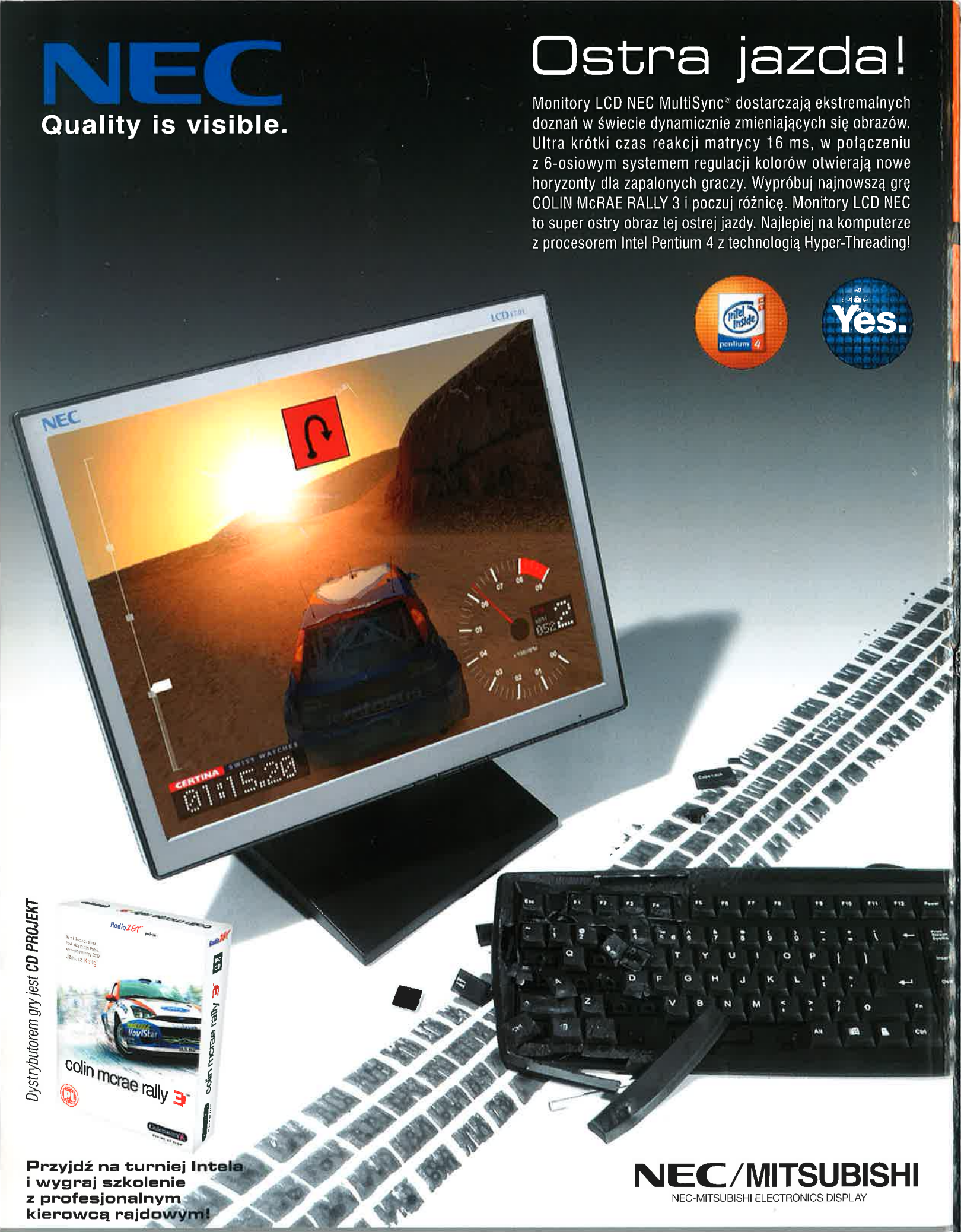
Super oferta SETTLERS MEGA PAKIET: Settler1 + 2 + dodatki + 3 + 2x dodatki + 4 = CENA 69 zł. ILOŚĆ OGRANICZONA!! 5 X CD

NEC

Quality is visible.

Ostra jazda!

Monitory LCD NEC MultiSync® dostarczają ekstremalnych doznań w świecie dynamicznie zmieniających się obrazów. Ultra krótki czas reakcji matrycy 16 ms, w połączeniu z 6-osiowym systemem regulacji kolorów otwierają nowe horyzonty dla zapalonych graczy. Wypróbuj najnowszą grę COLIN McRAE RALLY 3 i poczuj różnicę. Monitory LCD NEC to super ostry obraz tej ostrej jazdy. Najlepiej na komputerze z procesorem Intel Pentium 4 z technologią Hyper-Threading!



Dystrybutorem gry jest ***CD PROJEKT***

Przyjdź na turniej Intela i wygraj szkolenie z profesjonalnym kierowcą rajdowym!

NEC/MITSUBISHI

NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

Monitory NEC/Mitsubishi oraz gra COLIN McRAE RALLY 3 dostępne w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju. Komputery z procesorem Intel Pentium 4 z technologią Hyper-Threading dostępne w dobrych sklepach objętych programem IPI.

Więcej informacji:
www.nec-mitsubishi.pl
www.intel.pl
www. cdprojekt.info/samochody